www.pcplayer.de

DM 7,– · S 54,- · SFR 7,- · LFR 170,-
HFL 8,50 · LIT 10.000,- · bfr 176,- · DR 2.000,-
B 12144 E

PC Player

DAS TESTMAGAZIN FÜR PC-SPIELE

7/99

PC Player 7/99



Report aus den USA
Highlights der Spielemesse E3

Klingonen vor
STAR TREK: Birth of the Federation



Sommerloch adé
- MechWarrior 3
- Fleet Command
- Sports Car GT
- Midtown Madness
- Die Völker

Fast fertig
- Quake 3 Arena
- System Shock 2

Alle Neune
Soundkarten im Vergleichstest

Hersteller-Historie
Ubi-Soft – die frechen Franzosen

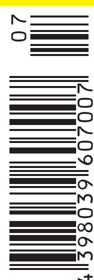
Star Trek: Birth of the Federation

32 Seiten Tips & Tricks

PC Player löst: Jagged Alliance 2 · Warzone 2100 · Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast · Railroad Tycoon 2: Second Century
PC Player hilft: Die Völker · Heroes of Might and Magic 3

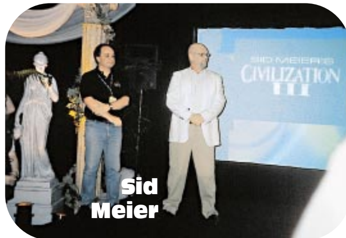


Schwerpunkt: Ubi-Soft · E3-Report · Star Trek: Birth of the Federation · Fleet Command · Die Völker · MechWarrior 3



Klotzen statt kleckern

Die US-amerikanische Computermesse **Electronic Entertainment Expo**, kurz E3 genannt, gehört zu den Pflichtterminen einer jeden Spieleredakion. Vor allem deshalb, weil dort gemäß alter Tradition die Hersteller ihre aktuellen Pläne und Absichten offenlegen. Dies gilt allerdings nicht nur für die in den nächsten Monaten anstehenden Computerspiele, sondern in zunehmendem Maße auch für die gerade vorbereiteten Elefantenhochzeiten. Denn die Zeiten der Garagenfirmen sind ein für alle Mal vorbei, inzwischen gleicht die Branche einem Haifischbecken. So durfte heuer darüber spekuliert werden, welcher französische Großkonzern sich GT Interactive einverleiben wird, Infogrames hat ganz nebenbei Accolade geschluckt, aber auch Hasbro und THQ liebäugeln mit der einen oder anderen Großfusion. Solche Zusammenrottungen geballter Macht sind für den Spieler beileibe kein Grund zur Panik. Eher trifft das Gegenteil zu, denn spannende dicke Deals, wie sie auf der Messe verkündet wurden, verlangen nun mal nach einer ebenso dicken Geldbörse.



Sid Meier

Daß etwa der Firaxis-Chef Sid Meier endlich sein von den Fans heiß ersehntes Großprojekt namens **Civilization 3** starten darf, hat er nur seiner Kooperation mit Hasbro/Microprose zu verdanken. Sierra-Eigner Havas dagegen überredete einige Mitglieder der Rockgruppe Yes dazu, ihrem Echtzeit-Strategiespiel **Homeworld** ein bißchen Liedgut beizusteuern, und Eidos gab gar eine Pressekonferenz mit David Bowie. Der berühmte Edelrocker wird nämlich ein paar Songs für deren Action-Adventure **Omikron** schreiben. Daß Bowie samt seiner Frau Iman auch im Spiel selber auftaucht, sei hier nur am Rande erwähnt. Tja, klotzen statt kleckern heißt das Branchengebot der Stunde. In Anbetracht dieses Mottos wollten wir uns auch nicht lumpen lassen und verwöhnen die Leser der **PC Player Plus** ausnahmsweise gleich mit zwei formidablen Vollversionen. Wer weiter zum Testteil blättert, dem dürfte sofort ins Auge springen, daß wir statt des gewohnten Zweispaltensatzes dort die Seiten zugunsten der Lesbarkeit jetzt vierfach geteilt haben. Ihre postalische Meinung hierzu - egal, ob in zwei oder vier Spalten - ist ausdrücklich erwünscht.


David Bowie

Viel Spaß beim Lesen wünscht

Ihr PC-Player-Team



Vordere Reihe (von l. nach r.): Jochen Rist, Stefan Seidel, Martin Schnelle, Roland Austinat. Hintere Reihe (von l. nach r.): Henrik Fisch, Thomas Köglmayr, Nicole Radewic, Udo Hoffmann, Thomas Werner, Manfred Duy, Steffi Kusseler.

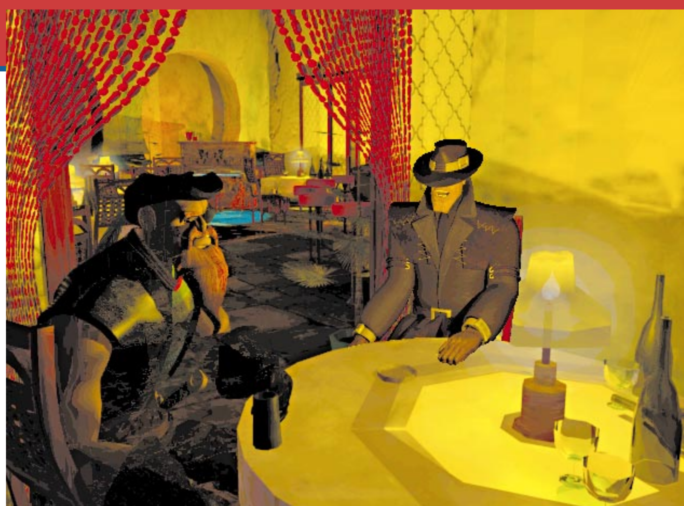


2 Vollversionen

Na hoppla, was ist denn das ? Gleich **zwei Vollversionen** erhalten Sie mit der PC Player Plus Ausgabe diesen Monat. Im Strategiespiel **Pazifik Admiral** (auf CD C) blasen Sie ihren Gegnern rundenbasiert den Marsch, während Rennpiloten mit **p.o.d** (auf CD B) eine klassische Raserei auf Endzeit-Strecken erwartet.



INHALT



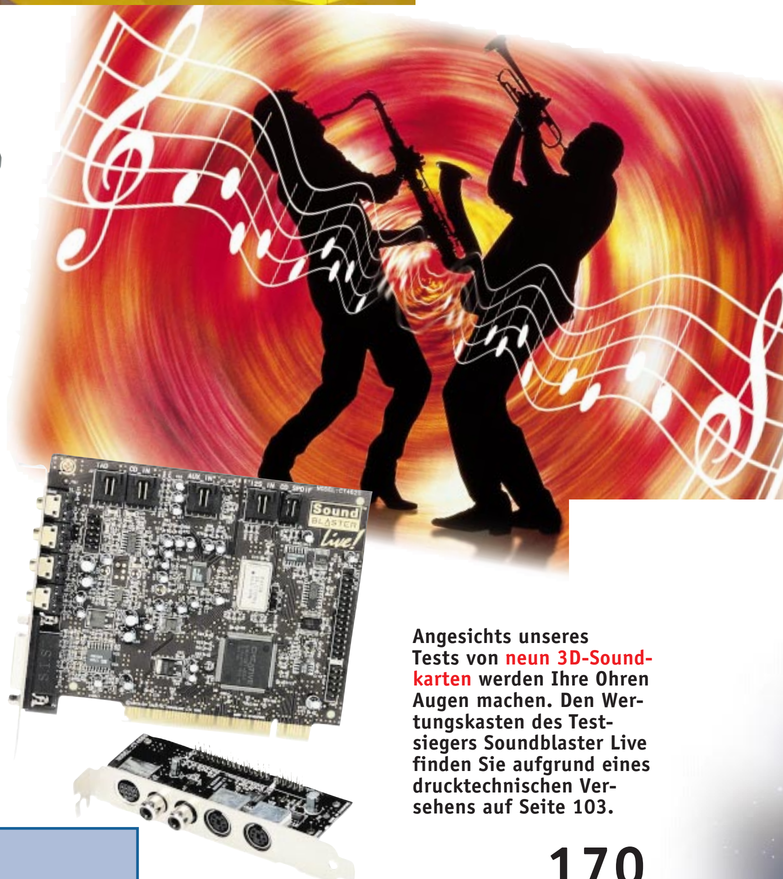
»Film noir«-Feeling in der Scheibenwelt - wie geht das denn? Die dunkle Seite des Romanszenarios von Terry Pratchett finden Sie in unserem Test von **Discworld Noir** ab Seite

106



Zwei Multiplayer-Level aus **Quake 3 Arena** sind mittlerweile aus dem Internet herunterladbar - wir verraten in unserem Vor-Ort-Bericht, was id Software noch alles für ihren nächsten Actionknaller plant.

22



Angesichts unseres Tests von **neun 3D-Soundkarten** werden Ihre Ohren Augen machen. Den Wertungskasten des Testsiegers Soundblaster Live finden Sie aufgrund eines drucktechnischen Versehens auf Seite 103.

170





Mächtige Mechs in mörderischen Massenschlachten stapfen bei **Mechwarrior 3** durch gerölliges Gelände. Warum Microprose' Erstling sich in diesem Genre gleich an die Spitze setzt, erfahren Sie auf Seite

120



Sie wollten schon immer mal in der Innenstadt die »Grüne Welle« mit einem Vielfachen der vorgeschriebenen Geschwindigkeit genießen? Das können Sie in Midtown Madness.

88



Sie zogen aus ins ferne Los Angeles und kehrten mit Pressemappen bepackt wieder zurück: Unsere E3-Crew hat alle neuen Spiele im Gepäck und berichtet ab Seite

36





Als »Master of Orion Light« könnte man Birth of the Federation bezeichnen. In diesem Star-Trek-Titel finden Sie alles, was eine gute Folge ausmacht: Kriegslüsterne Klingonen, friedliebende Föderationisten, und das alles in schickem Strategiegewand.

78

News

Previews

Rubriken

Special

Spiele-Tests

Hardware

Gleich zwei Vollversionen erwarten Sie diesen Monat in unserer Plus-Ausgabe. Sowohl eingefleischte Strategen als auch besessene Rennfahrer bekommen mit »Pazifik Admiral« und »p.o.d.« zwei unverschämt gute Titel. Das rundenbasierte Strategiespiel Pazifik Admiral ist zudem komplett in Deutsch.

CD-ROM-SCHNELLSTART

- Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser Menüsystem. Wenn Sie die CD unter Windows 95/98 in Ihr CD-ROM Laufwerk einlegen, startet das Menü von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm GO.EXE im obersten Verzeichnis der CD aus.
- Im Menüsystem können Sie die Buttons auf der linken Seite anklicken, um in den jeweiligen Bereich zu springen.
- Möchten Sie die Demos oder Patches nicht über das Menü installieren, so können Sie selbige auch einfach über den Windows-Explorer aufrufen. Im jeweiligen Verzeichnis sehen Sie anschließend eine Auflistung der Programmordner. Darin finden Sie die Installationsdateien.
- Ihre Fragen zum Inhalt oder bei auftauchenden Problemen richten Sie bitte an folgende E-Mail-Adresse: **cdrom@pcplayer.de**
- Zu erreichen sind wir natürlich auch per Post unter folgender Adresse:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player,
Stichwort: CD-ROM 07/99,
Gruberstr. 46a, 85586 Poing



CD-Inhalt

Inhalt Plus CD A

Demos (Befinden sich im Verzeichnis \DEMOS\)

Descent 3 Demo 2 (neue Version mit neuen Leveln)
Gromada
Hard Truck (Der Lkw-Raser)
Heroes of Might and Magic 3
Killer Tank (neue Version mit neuen Leveln)
Myth 2 Soulblighter (neue Version)
Railroad Tycoon 2 – The Second Century
Shadow Company

Videos (Befinden sich im Verzeichnis \VIDEOS\)

Multimedia Leserbriefe
Outtakes der Leserbriefe
Video: PC Player begutachtet Quake 3 Arena bei id Software
Video: Bill Roper mit Diablo 2 zu Gast bei PC Player

PC Player digital (Befindet sich im Verzeichnis \PC-PLAYER DIGITAL\)

Die komplette Ausgabe 6/99 der PC Player

PC Player Datenbank (Befindet sich im Verzeichnis \DATENBANK\)

Alle Spieletests seit der Erstausgabe

Patches und Tools (Befinden sich im Verzeichnis \PATCHES\)

Heroes of Might and Magic 3 Cheatprogramm
N.I.C.E. 2 Patch V1.04 CD
Siedler 3 Patch (alle Versionen auf V1.34)

Online-Zugangssoftware (Befindet sich im Verzeichnis \ONLINE\)

T-Online Zugangssoftware V1.2D
Game Channel Zugangssoftware



Inhalt Plus CD C

Vollversion

Pazifik Admiral
(Strategiespiel, komplett in Deutsch)

Demo

(Befindet sich im Verzeichnis \DEMOS\)
Hell-Copter



Inhalt Plus CD B

Vollversion

p.o.d – Planet of Death

Demo (Befindet sich im Verzeichnis \DEMOS\)

Starsiege

Patches (Befinden sich im Verzeichnis \PATCHES\)

Apache Havoc V1.1d
Close Combat 3 V3.0b
Commandos: Im Auftrag der Ehre (Europa Patch)
Gangster Patch 4 (US/UK)
Hell Copter Update
Heretic 2 V1.05 Enhancement Pack
Heroes of Might and Magic 3 V1.1
Jagged Alliance 2 V1.01
Lands of Lore 3 V1.06j (US)
Nascar Revolution V1.02
Redline Patch
Speed Busters Patch (US)
Starsiege
Starsiege Tribes V1.0 auf V1.41
Starsiege Tribes V1.4 auf V1.41
Unreal V224
Warzone 2100 V1.01b
Worms Armageddon

Treiber (Grafik) (Befinden sich im Verzeichnis \TREIBER\GRAFIK\)

3Dfx Voodoo3 MiniGL V1.48
3Dfx Voodoo3 Win9x V1.00.01
3Dfx Voodoo Banshee Referenztreiber V1.02.03 für Win95
3Dfx Voodoo Banshee Referenztreiber V1.02.03 für Win98
3Dfx Voodoo2 Referenztreiber V3.01.01
ATI Rage 128 V128-CD68 Build 4.11.6060
Creative 3D Blaster Banshee Revision 4 V1.09
Creative Graphics Blaster Riva TNT Revision 3 V1.09
Diamond Monster 3D V4.10.01.1600
Diamond Monster 3D 2 V4.10.01.0207 IE5-FIX
Diamond Monster Fusion V4.10.01.0213 IE5-FIX
Diamond Viper V550 V4.10.01.0255 IE5-FIX
Elsa Erazor II V4.11.01.0301-0023
Elsa Victory II V4.10.01.0200-0004

Treiber (Sound) (Befinden sich im Verzeichnis \TREIBER\SOUND\)

Creative Soundblaster 16/32/AWE64 Revision 16
Creative Soundblaster PCI 64 Revision 2
Creative Soundblaster Live Revision 3
Creative Soundblaster 128 PCI Revision 1
Guillemot Maxi Sound 64
Terratec EWS 64 XL L S V2.21



VOLL VERSION

Die Vollversion von PC Player Plus

Planet of Death (p.o.d.)



Haufenweise zusätzliche Fahrzeuge und Rennpisten sind in der speziellen p.o.d.-Vollversion untergebracht. (Direct3D,640x480)

Raserei auf Endzeit-Strecken bietet diesen Monat die Vollversion »p.o.d.« auf der zweiten Begleit-CD der Plus-Ausgabe.

Sowohl die Software-Version als auch eine 3D-beschleunigte Fassung des Rennepos sind auf der CD untergebracht. Mit einer Direct3D-kompatiblen Grafikkarte schöpfen Sie die Grafikpracht voll aus. Sie können wahlweise im Singleplayer-Modus als auch im Netzwerk oder über das Internet Ihr fahrerisches Können unter Beweis stellen. Dazu stehen Ihnen die verschiedensten Fahrzeuge zur Verfügung, deren Eigenschaften sich zuvor in einem Tuning-Menü aufbohren lassen. Die Ausstattungspunkte verteilen Sie dort möglichst geschickt auf Höchstgeschwindigkeit, Steuerungsverhalten, Bodenhaftung, Beschleunigung und die Bremskraft. Anschließend geht's mit acht Kontrahenten an den Start. Zusätzlich bietet »p.o.d«jede Menge alternative Renn-Modi wie ein Einzelrennen mit und ohne Gegner, ein Rennen gegen die Zeit, Wettbewerbe mit zufälliger Fahrzeug- und Streckenverteilung und mehr.

Installationsanleitung

Die Minimum-Systemanforderungen von p.o.d bestehen aus einem Pentium/120 mit 16 MByte RAM, 20 MByte freien Speicher auf der Festplatte und Windows 95. Wir empfehlen den Einsatz einer 3D-Beschleunigerkarte. Zur Installation starten Sie zunächst das CD-Menüsystem durch Aufruf der Datei »go.exe«. Dort klicken Sie auf den Vollversions-Button. Sollte dieses Verfahren fehlschlagen, dann wechseln Sie auf Ihr CD-Laufwerk und starten die Datei »setup.exe« des Hauptverzeichnisses. Nach der Abfrage der gewünschten Sprache klicken Sie auf »Installation« im p.o.d.-Menü. In der folgenden Abfrage der Installationsart akzeptieren Sie die vorgeschlagene Variante (Vollinstallation MMX). Nun geben Sie noch das gewünschte Verzeichnis an und warten, bis alle Dateien brav auf die Festplatte kopiert wurden. Anschließend bootet der Rechner neu und startet p.o.d. automatisch. Zu diesem Zeitpunkt befindet sich die MMX-Version von p.o.d. auf Ihrer Festplatte.

Um die Fähigkeiten Ihrer Direct3D-kompatiblen Grafikkarte voll auszuschöpfen, installieren Sie den Direct3D-Patch. Dazu wechseln Sie auf der B-CD ins Verzeichnis »Patches«. Dort klicken Sie auf die Datei »setup.exe«. Im nun auftauchenden Menü klicken Sie auf den Button »p.o.d.-Patches installieren«. Im nächsten Fenster führen Sie einen Doppelklick auf den Button der Direct3D-Installation aus. Im Hauptmenü dieses Patches können Sie Ihrer p.o.d.-Version zudem **weitere Strecken und Fahrzeuge** hinzufügen. Hierfür aktivieren Sie im Fenster »New proposed Data« die zu installierenden Fahrzeuge und Strecken. (Möchten Sie alle dazuladen, so klicken Sie auf den ersten Eintrag, halten anschließend die »Shift«-Taste gedrückt und klicken auf den letzten Eintrag.) Danach aktivieren Sie den Button »Prepare Installation« auf der rechten Seite des Fensters. Nun beklicken Sie die Schaltfläche »install new data«, und die ausgewählten Strecken und Fahrzeuge werden installiert. Die grafisch aufwendigere Direct3D-Variante können Sie nun durch Aufruf der Datei wpodd3d.exe starten. **(jr/md)**



Mit Ihrem Piratenschiff heizen Sie durch die brillante Strecke Hellway.

Tastaturbelegung

Pfeiltasten	Steuerung
A	Hochschalten
Y	Runterschalten
Einfügen	Perspektive
Pos 1	Tachometer
Entfernen	Radar
Ende	Schaden
Bild runter	Positionen
Z	Neustart
E	Fahrzeug wechseln
Strg + F/V/G/B	Perspektive



VOLL VERSION

Die Vollversion von PC Player Plus

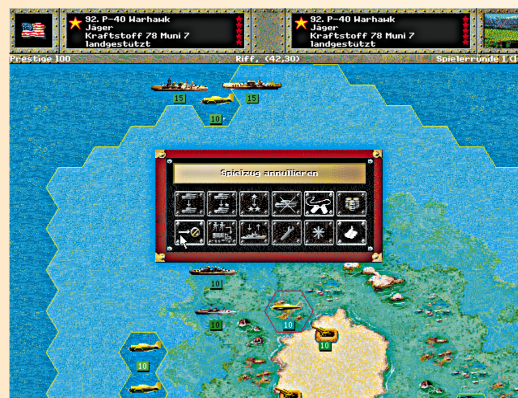
Pazifik Admiral

Einen echten strategischen Leckerbissen finden Sie auf der Begleit-CD der PC Player Plus. In »Pazifik Admiral« greifen Sie in die pazifischen Gefechte des Zweiten Weltkriegs ein. Mit einer Haudrauf-Taktik kommen Sie dabei nicht sehr weit, wohl aber mit taktischen Winkelzügen.



Hier wurde ein Angriff gestartet, um den Gegner aus der Reserve zu locken.

Im Zweiten Weltkrieg bekämpften sich Amerikaner und Japaner im pazifischen Raum. Sie ergreifen Partei für einen dieser beiden Kontrahenten und dürfen dabei zwischen zwei mit jeweils 13 Szenarien ausgerüsteten Kampagnen wählen. Darüber hinaus stehen 24 Soloszenarien parat, die sich auch mit einem menschlichen Kontrahenten via Modem, Nullmodem oder an einem Rechner betreiben lassen. Darüber hinaus gibt es noch sechs spezielle Mehrspielerkarten sowie einen Editor. Mit dem dürfen Sie insgesamt 32 Karten – auch aus den vorangegangenen Spielen »Panzer General« und »Panzer General 2« – manipulieren und mit rund 450 Truppengattungen schmücken.



In diesem Fenster können Sie Einheiten reparieren oder Ihren Spielzug rückgängig machen.

Auf japanischer Seite beginnt das Geschehen schon 1937 mit dem Überfall auf China, die USA hingegen starten erst 1942 mit der Schlacht um die Midway-Inseln. SSI hat größten Wert auf die historische Authentizität gelegt, so erklingt auf amerikanischer Seite originale Swing-Musik der 40er Jahre, als Japaner dagegen lauschen Sie sanften Taichoklängen. Darüber hinaus erhalten Sie die Panzer, Flugzeugträger und Flugzeuge erst ab dem Zeitpunkt, zu dem sie auch wirklich historisch zur Verfügung standen.



Beim Anklicken der Strategiekarte erhalten Sie einen guten Überblick über feindliche Truppenbewegungen und Plazierungen.

Gekämpft wird im Rundentakt und zwar zu Land und in der Luft, sowie vor allem auf dem Wasser. Einen Teil Ihrer Truppenverbände setzt der PC auf die zoombare Karte, den Rest plazieren Sie selber je nach den taktischen Erfordernissen. Danach scheuchen Sie Ihre Jungs mit simplen Mausklicks durchs Hexfeldgelände und nehmen erspähte Feinde noch im selben Zug unter Beschuß.

Eine kleine Anzeige informiert vor dem Gefecht über die wahrscheinlich zu erwartenden Verluste beider Seiten. Zwei ausblendbare Iconleisten unterstützen Sie beim Dirigieren der Verbände. Mit Hilfe der Ressourcenpunkte, die Sie nach jeder erfolgreichen Attacke erhalten, kaufen Sie bei Bedarf zusätzliche Einheiten, reparieren bereits beschädigte Truppen oder modernisieren zwischen den einzelnen Missionen Ihre veralteten Modelle. Dies ist sehr wichtig, denn nach jedem Scharmützel gewinnen Ihre Jungs ein wenig an Erfahrung und damit auch an Kampfkraft hinzu. Wer hier erfolgreich taktieren will, muß Faktoren wie die Tageszeit, den Nachschub, das Terrain sowie die Wetterverhältnisse berücksichtigen. Achten Sie zudem darauf, nicht aus Versehen einen der neutralen Staaten zu attackieren, denn dadurch gewinnen Sie einen wahren Feind fürs weitere digitale Gefechtsleben. **(nr/md)**

Starthilfe

Für den Betrieb vom Pazifik Admiral sollten Sie zumindest einen Pentium/90 mit Win 95/98 und 16 MByte RAM Ihr Eigen nennen. Sie starten das Programm direkt über die Menüleiste, sollte das mal nicht klappen, keine Panik: Über den Windows-Explorer wechseln Sie einfach auf das CD-Laufwerk und beklicken im Hauptverzeichnis die Datei Setup.exe.

Viele Demos ...

Heroes of Might and Magic 3



»Heroes of Might and Magic 3« holte sich in unserer letzten Ausgabe glatt einen der begehrten Gold Player ab. Auf das rundenbasierte Strategiespiel können Sie in dieser spielbaren Demoversion ein Auge werfen. Zunächst suchen Sie mit Ihrem Helden nach Schätzen und Ressourcen, um das Inventar aufzustocken. Dazu rekrutieren Sie je nach Rassenzugehörigkeit die typischen überirdischen Monster, mit denen es anschließend in die Scharmützel geht. In einem Kampf befinden sich Ihre Streitkräfte auf der linken Seite des Bildschirms, während die rechte Hälfte von feindlichen Einheiten bevölkert ist. Anschließend wird rundenweise gegeneinander gekämpft, wobei Sie dem Helden jedoch genügend Einheiten als Begleitschutz mitgeben sollten, damit dieser am Ende nicht das Weite suchen muß. Städte lassen sich erobern und mit magischen Türmen, Schutzanlagen und dergleichen mehr ausbauen. Weitere Infos unter »www.heroes3.de«.

technik



Genre: Runden-Strategie
Hersteller: New World Computing/3DO
Erfordert: Pentium/133, 32 MByte RAM
98 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS

Killer Tank



Die zweite Demoversion des Action-Krachers »Killer Tank« macht schon einen weitaus fortgeschritteneren Eindruck als das erste Probierhäppchen. In einer neuen Welt geht es den gegnerischen Kettenfahrzeugen nun auch mit Laser und Flammenwerfer an den Kragen. Außerdem brettern Sie auf einem größeren Areal herum und können neuerdings Missions-irrelevante Ziele aufs Korn nehmen. Mit den Zifferntasten wählen Sie die Waffen aus, mit der »Enter«-Taste benutzen Sie aufgesammelte Objekte. Die Steuerung des Gefährts erfolgt mit den Cursortasten, wobei die Maus zum Schwenken des Kanonenturms dient. Vorsicht: Die zweite Demoversion arbeitet bisher leider nur mit 3Dfx-kompatiblen Grafikkarten zusammen.



technik



Genre: Actionspiel
Hersteller: Electrotech Multimedia
Erfordert: Pentium/233, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte
51 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS

Starsiege



Die SF-Simulation »Starsiege« entführt Sie in die Welt der stampfenden Kampfmaschinen, den sogenannten Hercs. Unsere Demo enthält alle Tutorial-Missionen der Vollversion und läßt Sie zusätzlich an einem Auszug der Kampagne schnuppern. Dort lernen Sie die Navigation kennen und werden mit den Waffensystemen vertraut gemacht. Zu guter Letzt erfahren Sie, wie mit verbündeten Einheiten umgesprungen wird, indem Sie ihnen Befehle erteilen. Bevor Sie einen Blick auf die Kampagne werfen, müssen Sie zunächst einen Piloten auswählen und ihm das gewünschte Logo verpassen. Danach geht's weiter zur Missionsbesprechung, in der Sie die zu erledigenden Aufgaben per Videopräsentation erfahren. Im Optionsmenü können Sie die gewünschte Auflösung, die Gammakorrektur und weitere grafische Details einstellen. Wir empfehlen, die Kampfmaschine mit einer Tastatur-Maus-Kombination zu steuern.

technik



Genre: SF-Simulation
Hersteller: Dynamix/Sierra
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM
87 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD B: \DEMOS

Shadow Company



Noch ein weiteres Echtzeit-Strategiespiel reißt derzeit nicht unbedingt jedermann vom Hocker – außer es schlägt spielerisch oder technologisch einen neuen Weg ein. »Shadow Company« von Interactive Magic bietet eine Draufsicht auf die eigenen Einheiten an, wie sie auch von anderen Genre-Produkten bekannt ist; diese hier läßt sich aber drehen, wenden und zoomen. Bevor Sie mit dem Einsatz beginnen, müssen Sie einen Trupp zusammenwürfeln. Im Teammenü ziehen Sie dazu die gewünschten Söldner vom Fenster »Availabe« via Drag-and-drop ins Fenster »Contracted«. Anschließend rüsten Sie die Recken mit allerlei Waffen aus. Ihre Aufgabe besteht darin, unbemerkt in das gegnerische Dorf einzudringen.



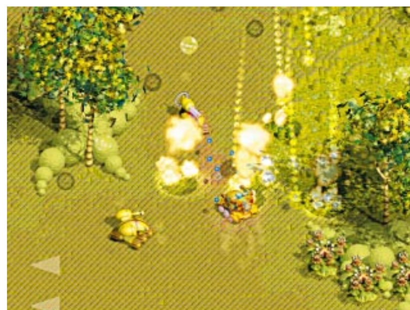
technik



Genre: Echtzeit-Strategie
Hersteller: Interactive Magic
Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM
42 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS

Noch mehr Demos ...

Gromada



In Gromada darf geballert werden, bis die Geschütze heißlaufen. Hier machen Sie es sich in einem Kettenfahrzeug bequem, dessen Aufgabe darin besteht, zu überleben und dabei möglichst viele Einheiten zu Kleinholz zu verarbeiten. Bedient wird das Fahrzeug mit der Maus, per Rechtsklick wird gefeuert, die linke Maustaste dient der Steuerung.

technik



Genre: Simulation
Hersteller: Buka
Erfordert: Pentium/166, 16 MByte RAM
26 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS

Hell Copter



Kaum ein anderes Fortbewegungsmittel ist so beweglich und vielfältig einsetzbar wie ein Hubschrauber. Wählen Sie einfach den Namen eines Piloten, schon geht's los. Es erwartet Sie eine spannende Mission, in der Sie ein Terrain von feindlichen Einheiten befreien müssen. Panzer, Helikopter und andere Fahrzeuge stellen sich dabei in den Weg.

technik



Genre: Simulation
Hersteller: Ubi Soft
Erfordert: Pentium/133, 16 MByte RAM
88 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD C: \DEMOS

Hard Truck - Der Lkw-Raser



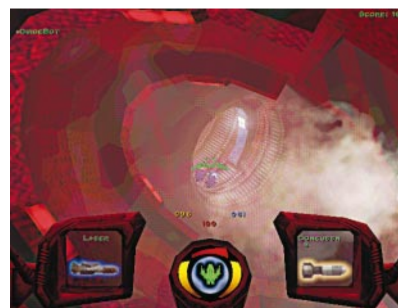
Rallye-Fahrzeuge? Langweilig. Formel-1-Boliden? Ausgelutscht. Lkw-Rennen? Warum nicht. In der spielbaren Demoversion von »Hard Truck« geht es mit einem tonnenschweren Lastkraftwagen auf eine verregnete Rennpiste. Zuvor tuckern Sie in einem Komplex herum und suchen die Ausfahrt zur Rennstrecke, auf der die Gegner bereits auf Sie warten.

technik



Genre: Rennspiel
Hersteller: Ari Data
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM
61 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS

Descent 3 Demo 2



Die jüngste »Descent 3«-Demo überrascht mit zwei brandneuen Leveln. Einer davon ist im Netzwerk oder über das Internet spielbar. Im Einzelspieler-Level zeigt Ihnen der wegweisende Guide Bot, wo es langgeht. Das Optionsmenü läßt Sie – falls Grafikkarte und Monitor mitspielen – Gigantauflösungen und eine höhere Farbtiefe einstellen.

technik



Genre: 3D-Actionspiel
Hersteller: Parallax
Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM
59 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS

Myth 2: Soulblighter



Erstürmen Sie in dieser Mission die Burg des Barons. Sie schleichen sich dazu erst mit Hilfe des unsichtbaren Zwergs ins Schloß und lassen anschließend die Zugbrücke herunter. Dann holen Sie Ihre Mannen nach. Um dem Blaublüter den Garaus zumachen, stehen Ihnen Bogenschützen, Soldaten und mit den zwei Zwergen auch ausgewiesene Explosionsspezialisten zur Verfügung.

technik



Genre: Echtzeit-Strategie
Hersteller: GT Interactive
Erfordert: Pentium/133, 32 MByte RAM
66 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS

Railroad Tycoon 2: The Second Century



»Railroad Tycoon 2: The Second Century« versetzt Sie in eine gar nicht all zu ferne Zukunft des Eisenbahn-Managements. Dort wurde die Erde von ein paar Naturkatastrophen heimgesucht, worauf sich die geographischen Begebenheiten tiefgreifend änderten. Auf drei, zum Teil futuristischen Karten gilt es, der Eisenbahnindustrie zu einem neuen Aufschwung zu verhelfen.

technik



Genre: Wirtschaftssimulation
Hersteller: Poptop/Take 2
Erfordert: Pentium/133, 16 MByte RAM
75 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS



Die PC Player Datenbank zeigt die wichtigsten Infos und ein Bild des Spieles.

PC Player Datenbank

Alle getesteten Spiele seit der Erstausgabe 1/93 finden Sie in der von unserem Programmier- und Videokünstler Henrik Fisch überarbeiteten Datenbank auf der A-CD. Mit Hilfe der eingebauten Suchfunktion können Sie einen oder mehrere Titel anzeigen lassen und diese in einer Tabelle ansehen. Sollten Sie den Textinhalt für den Eigenbedarf benötigen, kopieren Sie ihn einfach heraus. Selbstverständlich müssen Sie nicht auf den gewohnten Wertungskasten verzichten, diese sind dem Original im Heft nachgebaut worden.

Mit der Suchfunktion finden Sie alle Resultate der getesteten Spiele in Tabellenform dargestellt.

Titel	Ausgabe	Seite	Wertung	Grafik	Sound	Einstieg	K
HELLFIRE	PCP 1998/01	158	74	60	70	80	
HERCULES	PCP 1997/12	170	70				
HEREOS 2	PCP 1997/08	106	70				
HERETIC 2	PCP 1999/01	190	82	90	70	80	
HEROES OF MIGHT & MAGIC	PCP 1995/12		75				
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2	PCP 1997/01	104	70				
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3	PCP 1999/06	104	85	60	80	80	
HERRSCHER DER MEERE	PCP 1998/01	176	63	60	70	60	
HEXEN	PCP 1996/01	98	73				
HEXEN 2	PCP 1997/12	122	70				
HEXEN 2: PORTAL OF PRAEVUS	PCP 1998/05	100	81	80	70	80	
HEXEN: EXPANSION PACK							
HEXPLORE							
HIGH SEAS TRADER							

DatenPlayer: Suchen

Suchen nach: HEXEN 2

Suchen

Löschen

Hinweis

Geben Sie einen Begriff oder eine Zeichenfolge ein, die der Anfangszeichenfolge des gesuchten Spiels entspricht. Wenn Sie auf "Suchen" klicken, zeigt das Programm in der "Tabelle" nur noch die Spiele mit dieser Anfangszeichenfolge an.

Diese Einstellung bleibt solange aktiv - zu Erkennen an der roten Lampe auf der Taste "Suchen" - bis Sie auf die Taste "Löschen" klicken. Dann stellt der DatenPlayer wieder alle gespeicherten Spiele dar.

Schließen

Suchen

Hauptansich

Be

Video-Clips

Sämtliche Videos auf der CD A liegen im MPEG-Format vor. Das hat den Vorteil, daß die Clips auch noch im Vollbild-Modus gut aussehen.
Die Filmchen starten Sie am komfortabelsten von unserer CD-Oberfläche aus. Klicken Sie dazu einfach auf den Button »Videos«, wählen Sie ein Video aus, und schon geht's los.

Sie finden die Clip-Dateien im Verzeichnis \VIDEOS\ auf der CD. MPEG-Videos brauchen zur Wiedergabe ein installiertes »Active Movie«. Dieses Programm ist unter Windows 95B und Windows 98 normalerweise installiert. Wenn Sie Windows 95A benutzen, finden Sie einen Active-Movie-Player unter \PCP\AMOVIE.EXE

Multimedia-Leserbriefe

Diesen Monat erleben Sie hautnah mit, was alles schiefgehen kann, wenn man Udo ohne Aufsicht in der Redaktion allein zurückläßt. Außerdem machen Sie Bekanntschaft mit unserem Hochleistungsdrucker, auf den wir besonders stolz sind. Ebenfalls wieder mit dabei sind die Jungs von der Prüfstelle, wobei wir auch einen Blick auf andere Länder und deren Indizierungsmethoden werfen.











Letzte Meldungen

Schatten über I-Magic

Nachdem wir schon in der letzten Ausgabe auf einen Test von »Shadow Company« wegen größerer KI-Mängel und technischer Probleme verzichtet haben, können wir auch in diesem Heft nicht mit einem Review dienen: Neben einigen Kleinigkeiten stimmten unter anderem die Spielbalance sowie das Missionsdesign noch nicht hundertprozentig. Um das Programm richtig bewerten zu können, warten wir daher lieber auf eine Master-Version.



Test wohl erst in der nächsten Ausgabe: Interactive Magics Shadow Company.

Vierfacher Diebstahl

Looking Glass hat mit Eidos einen Vertrag über vier weitere »Thief«-Produkte abgeschlossen. Außer dem zweiten Teil soll noch »Thief: Gold« herauskommen, das eine verbesserte Grafik und zusätzliche Missionen aufweist. Über die beiden anderen Titel ist noch nichts bekannt.



Eurofighter heißt jetzt Typhoon

Das nächste Produkt des englischen Simulationsherstellers Digital Image Design wird ein Spiel um den Eurofighter sein. Genau wie sein reales Pendant wird er »Typhoon« heißen, eine Reminiszenz an den alten englischen Propellerjäger. Eine dynamische Kampagne sorgt für Abwechslung im Fliegeralltag, die Grafik wurde stark verbessert – Erscheinungstermin und andere Details sind noch nicht bekannt.



Flight wieder, der Eurofighter. (Typhoon)

Marketing-Blizzard

Der amerikanische Entwickler Blizzard hat mehrere Marketing-Deals für »Diablo«, »Warcraft« und »Starcraft« abgeschlossen. Zu allen drei Spielen werden »bei einem großen amerikanischen Buchverlag« im nächsten Jahr jeweils drei Romane veröffentlicht, außerdem sollen vom Brettspiel-Hersteller TSR (»Dungeons & Dragons«) Rollenspiele zu den Programmen herauskommen.

Rudeljagd

Novalogic arbeitet an »Wolfpack 2«, einer U-Boot-Simulation im Zweiten Weltkrieg. Auf der Messe war zwar noch nicht viel mehr als ein Technologie-Demo zu sehen, doch schon dort gab es Wellengang. Das Spiel wird voraussichtlich im nächsten Frühjahr erhältlich sein.

Der Herr der PC-Ringe

Berkeley Systems bringt ein Fantasy-Strategiespiel heraus, das im »Herrn der Ringe«-Szenario von J.R.R. Tolkien angesiedelt ist. Sie spielen in »Orcs: Revenge of the Ancient« einen Ork-Feldherrn, der sich um den Fortbestand seiner Rasse sorgt.

Strahlende Rollenspiele

SSI arbeitet an einer modernen Fassung der »Pool of Radiance«-Rollenspielreihe. Diese debütierte 1987 auf den damaligen XTs und wurde für eine Reihe weiterer Computersysteme umgesetzt wie etwa den Commodore 64.

Timeline Studios bei Eidos

Timeline STUDIOS

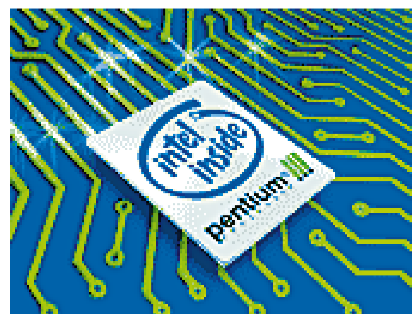
Die in der letzten Ausgabe erwähnte neue Spielefirma Timeline Studios unter der Führung von Bestseller-Autor Michael Crichton hat ein Lizenzabkommen mit Eidos Interactive vereinbart; demnach werden die Timeline-Produkte vom englischen Konzern vertrieben.



Michael freut sich. werden seine neuen Spiele doch bei Eidos Interactive vertrieben.

Pentium III mit 550 MHz

Als neuestes Mitglied der Pentium-III-Prozessorfamilie stellte Intel eine CPU mit 550 Megahertz Taktfrequenz vor. Damit ist er der momentan schnellste Intel-Prozessor, den Sie für Ihren PC erhalten können.



Shaggadelic, Baby!

Rechtzeitig zur US-Premiere des zweiten »Austin Powers«-Films mit Mike Myers (»Wayne's World«) wird von Berkeley Systems ein »You don't know Jack«-Ableger erscheinen, in dem Sie Dr. Evil und Agent Powers mit Ihrem profunden Wissen über die Popkultur zwischen den 60ern und heute weiterhelfen sollen. Das Produkt wird unter dem Namen »Austin Powers – Operation: Trivia« in den Handel kommen, wahrscheinlich noch im Sommer. Leider werden im Spiel keine Filmschnipsel aus »The Spy who shagged me« sowie dem ersten Film mit dem Untertitel »International Man of Mystery« enthalten sein. Nichtsdestotrotz dürften Ihre Lachmuskeln abermals Überstunden schieben – »Behave, Baby!«



»Die Atombombe ist in meiner Hand! Ich werde die Welt zerstören – wenn ich nicht *eine Million* Dollar bekomme!« Dr. Evil wird im nächsten »You don't know Jack«-Titel auftauchen.

Comic-Strategie

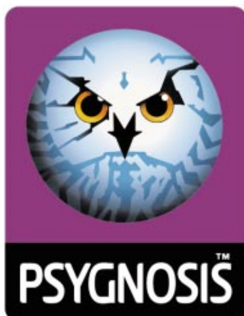
Cryo Interactive bastelt momentan an einem Strategiespiel, das mit der Lizenz der Comic-Reihe »Die Chroniken des schwarzen Mondes« der französischen Künstler Froideval und Ledroit arbeitet. In vier verschiedenen Kampagnen leiten Sie jeweils eins von vier Völkern; außerdem rennen noch sechs Nomadenstämme herum und sorgen für weitere Verwirrung. Pro Szenario stehen bis zu 4000 Einheiten zur Verfügung, 60 Szenarien wollen absolviert werden.



Psygnosis kommt über GT Interactive

Ab sofort werden Spiele des englischen Publishers Psygnosis europaweit von GT Interactive vertrieben.





Preview: Quake 3 - Arena

Mögen die Spiele beginnen

Kein Weg ist uns zu weit, wenn id-Software zum Probespiel einlädt. Deswegen zog es die PC Player ins 35 Grad heiße Mesquite nach Texas, um vor Ort Auskünfte über den neuesten Stand der Dinge von »Quake 3 Arena« einzuholen.

Kaum eine Firma bringt es zustande, daß durch die Veröffentlichung eines neuen Spiels das Leben der potentiellen Fans komplett aus den Fugen gerät. Letztere melden sich verdächtig oft krank, schotten sich in dunklen Kammern von der Außenwelt ab, kappen zwischenmenschliche Beziehungen und leben fortan mit einer Handvoll Gleichgesinnter in einer anderen Welt. Grund für den plötzlichen Gesinnungswandel waren seither die Meilensteine aus der Softwareschmiede von id. PC Player warf einen Blick auf den derzeitigen Entwicklungsstand von »Quake 3 Arena«.



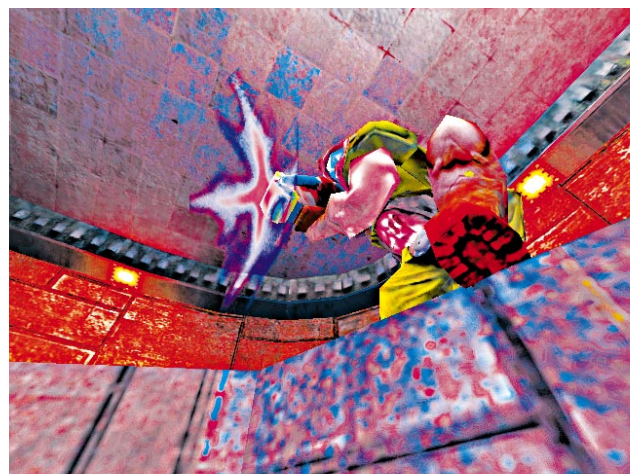
▲ Auf der Brücke lauert ein computergesteuerter Gegner - auch die künstliche Intelligenz hat ihre Lieblingswaffen in Quake 3 Arena. Derweil nimmt ein menschlicher Spieler die restlichen Feinde aufs Korn.

Drittes Beben

Der Ego-Shooter von id geht in der zweiten Jahreshälfte in die dritte Runde. Anders als in den vorangegangenen Spielen wird es diesmal jedoch keinen Singleplayer-Modus mit fortschreitender Geschichte geben. Vielmehr liegt das Hauptaugenmerk auf dem Mehrspieler-Modus. Wer jetzt voreilig die Flinte ins Korn wirft, sollte noch ein paar Zeilen durchhalten, da auch in der neuesten Version die Möglichkeit besteht, solo zu spielen.

Die KI

Für ältere id-Titel wurden sogenannte Bots von unabhängigen Programmierern entworfen. Das sind Gegner, deren Schicksal vom Computer gesteuert wird und die in Solospielen ihren Kopf für die fehlenden menschlichen Teilnehmer hinhalten müssen. Auch in Quake 3 tauchen diese wandelnden Zielscheiben auf, diesmal hat man ihnen jedoch mehr Hirnschmalz in die Wiege gelegt. Frühere Bot-Modelle wurden nach einem Wegpunkt-System programmiert, während die Q3-Gegner nicht mehr nach diesem Schema durch die Gegend hasten. Vielmehr orientieren sie sich an Schablonen, die auf jedem der Level-Fußböden versteckt schlummern. Läuft ein Bot darüber, bekommt er eine kurze Information. Dadurch wird ihm ein Bild der Levelumgebung vermittelt, worauf er sich rational für den günstigsten Weg entscheidet. Doch nicht alle Bots wählen denselben Weg, denn sie agieren nach einem vorprogrammierten Verhaltensmuster: Zum Beispiel existieren Bots, deren Prioritäten darin liegen, sich nach einem Treffer sofort mit Medikits aufzuputschen. Andere, wesentlich aggressivere Bots, sind hingegen immer auf der Suche nach der Super-Shotgun und einer Rüstung, um sich anschließend ins Getümmel zu werfen. Dadurch wird versucht, eine Vielzahl an Charaktereigenschaften ins Spiel einfließen zu lassen, was der Realität nahekommt. Menschliche Deathmatchgegner handeln schließlich auch nicht immer nach demselben Schema. Genauso wie reale Gegner öfters zögern, wurde den Bots eine unterschiedliche Reaktionszeit implantiert. Weiterhin unterscheiden sie sich in der Treffsicherheit, der Aggressivität und der Beweglichkeit.



Die Charakteranimation wurde in Q3-Arena erheblich verbessert. In dieser Position bewegt sich beim Umschauen zunächst nur der Kopf.

Die Fähigkeiten werden jedoch nicht zufällig vergeben, sondern sind bereits vorprogrammiert. In der finalen Version wollen die id-Gurus sogar ein paar durchgeknallte Bots integrieren. So wird es laut John Cash (verantwortlich für die KI) einen Bot geben, der, nachdem er die Kettensäge in seinen Händen hält, wunschlos glücklich ist und zur Axt im Walde mutiert.



Hier kämpft sich ein Recke den Weg zur Triple-Damage frei. Links unten schlummert eine Nebelwolke, die die Berechnungen in den Leveln um das Dreifache steigert.

Leveldesign

Die Level in Arena stellen einen Kompromiß aus den im Gothic-Design gehaltenen Räumen des ersten Bebens und den futuristisch angehauchten Hallen aus dem unmittelbaren Vorgänger dar. Dabei gibt es für jeden Spieler-Geschmack den passenden Level.

So existieren kleine Räume, in denen Sie nicht lange nach dem nächsten Opfer Ausschau halten müssen - garantiert schnelle Action für das Deathmatch zwischendurch. Andere Abschnitte sind wesentlich umfangreicher und können in der von uns angeschauten Version bis zu 32 Spieler aufnehmen. Zum schnelleren Gameplay tragen jetzt sogenannte Jumppads bei, die nach ihrem Betreten das Alter ego des Spielers in die Höhe katapultieren. Danach ist es möglich, im Sinkflug die Figur an die gewünschte Position zu manövrieren. Die Bewegungsmöglichkeit in der Luft (Air Movement) wurde im Vergleich zum Vorgänger verbessert. Manche Arenen sind außerdem mit einem Nebel versehen, der in seiner Dichte von Level zu Level variiert. Allerdings steigen die nötigen Berechnungen um das Dreifache, sobald sich Nebel im Level befindet - wodurch solcherlei Level kaum umfangreich ausfallen werden.

Erster Eindruck Q3-Test



Kurz vor Redaktionsschluß trudelte bei uns der »Quake 3 Test« ein, der nun endlich auch in einer für Windows-Rechner kompatiblen Version vorliegt. Natürlich wurde unser normaler Tagesablauf durch das neue id-Fragfest leicht aus der Bahn geworfen.

Quake 3 Arena spielt sich in der Testversion wesentlich hektischer als sein Vorgänger. Das liegt auch am Aufbau der beiden Level, die für flotte Scharmützel ohne lange Suche nach dem nächsten Kanonenfutter ausgelegt sind. An manchen Waffen, das gilt zum Beispiel für die Railgun, dürften die Programmierer noch etwas Hand anlegen, da sie sich in ihrer Auswirkung vom Vorgänger-Pendant ungewohnt unterscheiden. Aber warten wir´s ab: In nächster Zeit werden bis zur Vollversion noch vier weitere Tests nachgeschoben. Wir bleiben am Ball.

Gameplay

Fans bemängelten, daß seit den Tagen des zweiten 3D-Shooters von id die Rasanz oder vielmehr das reine Deathmatch verlorenging. Genau jenes Manko schaffen die zuständigen Herrschaften diesmal aus der Welt. Laut Paul Jaquays (Leveldesigner) geht der Weg wieder in die Richtung des reinen Deathmatchs - Quake 3 wird nach seiner Ansicht ein Actiontitel im Arcadestil. Nach einem Probespiel können wir Pauls Meinung unterschreiben - Quake 3 spielte sich wesentlich flotter als sein Vorgänger. Der Charakter besaß eine Geschwindigkeit, die zwischen dem Vorgänger und dessen Vorgänger einzuordnen ist. Allerdings wurde in Q3 die im zweiten Beben versehentlich integrierte Möglichkeit des »Strafe Jumps« (eine schnellere Art der Fortbewegung) diesmal absichtlich entfernt. Für Hardcore-Fans, denen dieser versteckte Bonus geläufig ist, wird das Gameplay wohl etwas an Rasanz verlieren.

Waffen und Power-ups

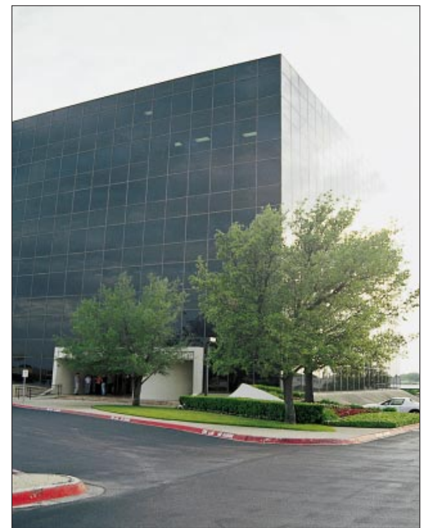
Nach der Resonanz der Fans ermittelten die id-Recken die beliebtesten Witwenmacher und nahmen sie in Quake 3 auf. Daher sind altbekannte Hau-weg-Wummen der Marke Super-Shotgun, Railgun, Machinengewehr und Raketenwerfer



Bisher fanden obige Charaktere ihren Einzug in Quake 3 Arena. Auch altbekannte Figuren wie der Space-Marine (zweite Figur von rechts) sind wieder dabei.



Die Super-Shotgun wirft nun einen optisch schicken Laserpointer voraus.



Meilensteine der Spielegeschichte entstehen an diesem Ort: das Firmengebäude von id Software in Mesquite/Texas.

weiterhin präsent. Dazu gesellen sich neue Waffen wie die Plasma-Gun (ein beliebtes Desintegrations-Werkzeug aus älteren id-Spielen), der Gauntlet (ein Handschuh, der zwar nicht viele Lebenspunkte abzieht, dafür aber keine Munition wie der Rest des Arsenals benötigt), und die BFG (eine äußerst durchschlagskräftige Waffe, die es für kurze Zeit ordentlich rumpeln läßt). Um letzere Waffe, eine Kettensäge und den Flammenwerfer legen die Entwickler bisher noch das Mäntelchen des Schweigens, was deren Aussehen, Handhabung und Effektivität betrifft. Alle Waffen können Sie neuerdings auch mit einer Taste durchblättern und anschließend auswählen. Der Waffenwechsel läuft nun zum Wohle der Fans endlich schneller ab als im zweiten Beben.

In der Power-up-Abteilung gibt es jede Menge Neuzugänge zu verzeichnen. Jedes Objekt liegt in einer animierten Form auf den Böden der Level und läßt sich durch bloßes Drüberlaufen einsammeln. So gibt es jetzt eine Flugfähigkeit, die 30 Sekunden anhält und Ihren Charakter aus brenzligen Gemetzeln an einen sicheren Ort entfliehen läßt. Neu ist auch ein zu jeder Zeit aktivierbarer Teleporter, mit dem Sie sich an eine zufällig ausgesuchte Position beamen.

In der finalen Version hält auch der »Ring of Pain« Einzug. Wird dieser aktiviert, so dauert es einen kurzen Moment, in dem Ihre Spielfigur in die Knie geht. Kurz darauf geht von ihr eine Schockwelle aus, die alle Gegner in der Nähe die Beine in die Hand nehmen läßt. Ein weiteres Extra ist »Haste«, mit dem Sie sich für kurze Zeit schneller fortbewegen können.

Die sogenannte Quad-Damage verstärkt einen Schuß nicht mehr um das Vierfache, sondern um das Dreifache - deshalb auch die neue Bezeichnung »Triple-Damage«. Wieder mit von der Partie sind verschiedenartige Rüstungen. Mit der roten Rüstung gibt es 50 Einheiten dazu, während der Mega-Amor die vorhandenen Punkte auf 100 erhöht und die grüne Rüstung ohne Rücksicht auf den vorhandenen Wert auf 100 Punkte aufrundet. **(jr/md)**

Interview mit John Carmack

Mit bisher jedem veröffentlichten Spiel landete das id-Gründungsmitglied John Carmack einen Hit, in den meisten Fällen sogar einen Meilenstein der Spielegeschichte. PC Player war zu Besuch in den heiligen Hallen von id Software.



PC PLAYER: ***Warum kam die Quake-3-Arena-Testversion zuerst für den Macintosh heraus?***

JOHN CARMACK: Der Test ist in erster Linie für unsere Zwecke gedacht. Er dient nicht zum Abverkauf unseres Produkts, vielmehr möchten wir durch die weite Verbreitung im Internet eine Resonanz mit Verbesserungsvorschlägen einholen.

Für unsere Macintosh-Version gibt es genau zwei Grafikkarten und einen Treiber. Damit lassen sich Fehler, die von unserer Seite her kommen, viel schneller eliminieren, als mit einer PC-Version, für die es dutzende von Hardware-Konfigurationen, Treiber und Karten gibt.

PC PLAYER: ***Wie schlägt sich die rasante Hardware-Entwicklung in deiner Arbeit nieder?***

JOHN: Wenn die Zeit kein Problem darstellen würde, dann könnte man die hellsten und talentiertesten Köpfe vor ein weißes Blatt setzen und alles von Grund auf neu entwickeln lassen. Nach ein paar Jahren haben wir ein Spiel, das spielerisch zwar perfekt, aber aufgrund der Hardware-Entwicklung nicht mehr auf der Höhe der Zeit ist. Wenn der Hardware-Aufrüstzirkus stagnieren würde, könnte man Spiele auf diese Weise entwickeln. Wir befinden uns aber in einer Zeit, in der so was im kommenden Jahrzehnt nicht machbar ist. Momentan kannst du die zukünftige Entwicklung nur abschätzen - es ist wie ein Würfelspiel. Unsere Spiele kommen deshalb im Rhythmus von eineinhalb Jahren heraus. Würden wir drei Jahre dafür benötigen, hätten wir gerade mal ein Spiel, das aber sicher kein derartiger Hit würde.

PC PLAYER: ***Nach welchem Schema sind zukünftige Spiele gestrickt?***

JOHN: Spiele tendieren derzeit dazu, realistischer zu werden. Die Spieler möchten sich gerne selbst in einer realen Welt sehen. Derzeit sind wir jedoch meilenweit von der simulierten Realität entfernt sind. Ego-Shooter-Titel schlagen da einen anderen Weg ein. Titel, die auch längerfristig vor den Monitor binden, sind in erster Linie diejenigen mit der besten Spielbarkeit und nicht die realistischen.

PC PLAYER: ***Bist du ein Camper?***

JOHN: Ich bevorzuge ganz simple Standard-Level, ohne viele Schalter und ähnlichen Schnickschnack. Mit vier Spielern habe ich in einem kleinen Raum den allergrößten Spaß.

Quake 3 Arena – Fakten

- **Hersteller:** id Software/Activision
- **Genre:** Actionspiel
- **Termin:** November '99
- **Besonderheiten:** Reinrassiges Multiplayer-Spiel; Ego-Shooter; keine fortschreitende Geschichte für Solo-Spieler; dafür intelligente Computergegner zum Abreagieren und Vorbereiten auf die Multiplayer-Gefechte.

Preview: System Shock 2, Flight Unlimited 3, Flight Unlimited Combat

Schock im System

Looking Glass gab in Boston eine private Teeparty, auf der die neuesten Produkte vorgestellt wurden. Unser US-Korrespondent Markus Krichel probierte für Sie »System Shock 2«, »Flight Unlimited 3« und »Flight Unlimited Combat« aus.



In den ersten Leveln müssen Sie sich mit dieser Automatik-Pistole zufrieden geben. Die Engine erlaubt übrigens interessante Flare-Effekte wie diesen grünen Nebel. (System Shock 2)

Zwischen Looking Glass und id Software liegen auf den ersten Blick Welten. Während die 3D-Action-Experten aus Texas als die Retter der Branche und Erfinder des modernen Actionshooters gelten und in Ferraris durch die Gegend brausen, fährt der durchschnittliche Looking-Glass-Designer im Mittelklassewagen zu seinem Arbeitsplatz im biederen Boston. Es hätte auch umgekehrt kommen können, denn um ein Haar wäre »System Shock« den Mannen um John Carmack im Rennen um die Gunst der 3D-Fans zuvor gekommen. Besseres Marketing und ein aggressiveres Gameplay sorgten am Ende dafür, daß id die Nase vorn hatte.

Aktuell

System Shock 2

In System Shock infiltrierte der Spieler die Weltraumstation Citadel und rettete mit einer Mischung aus Waffengewalt und Computer-Hacken die Welt vor dem sicheren Untergang, indem er den größenwahnsinnig gewordenen Computer Shodan und seine dunklen Kreaturen besiegte. »System Shock 2« transportiert uns 35 Jahre in die Zukunft. TriOptimum Corporation (die Entwickler von Shodan) vermelden gewaltige Fortschritte an einem neuen Mechanismus, der Raumschiffe mit Lichtgeschwindigkeit fliegen läßt. Die UNN, eine Art paramilitärische Organisation, die nach den Vorfällen in der Citadel die Herrschaft über die Erde an sich gerissen hat, genehmigt den Bau solcher Schiffe. Nur wenige Monate später heben die ersten beiden den Raumkreuzer ab. Die militärisch ausgerüstete »Rickenbacker« und die mit Wissenschaftlern besetzte »Von Braun« gehen einem Notruf der Kolonie Canopus 5 auf den Grund.



Der Schein trügt: Die Flinte ist mit nuklearer Munition geladen. (System Shock 2)



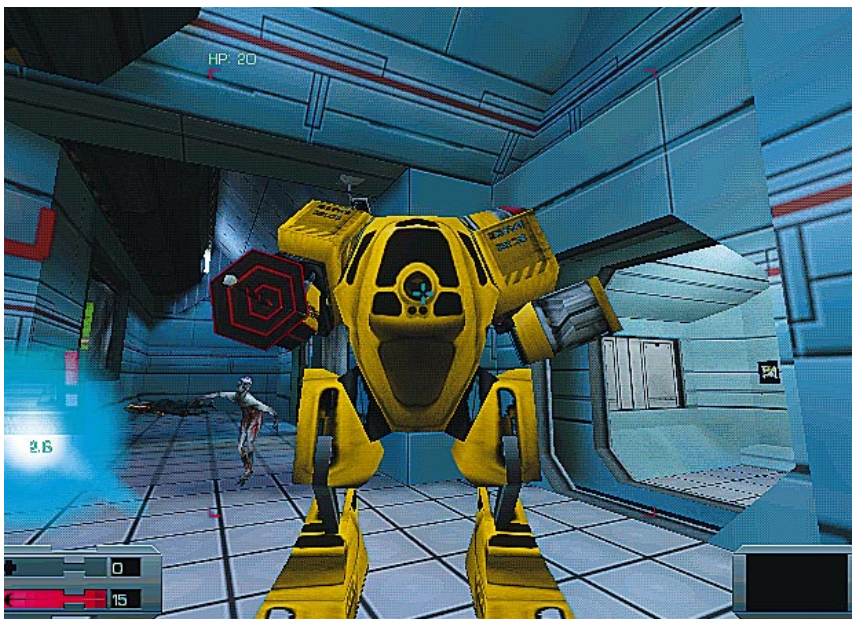
Die Laserpistole ist eine der stärksten Waffen in System Shock 2.

Ein paar Wochen später erwacht Ihr Spielcharakter mit totalem Gedächtnisschwund aus dem Tiefkühlschlaf und muß feststellen, daß ihm kybernetische Implantate eingesetzt wurden. Er scheint der einzige Überlebende an Bord der Von Braun zu sein. Glücklicherweise sind alle technologischen Geräte noch in funktionstüchtigem Zustand. Um es kurz zu machen: Shodan hat das Gemetzel in der Citadel überlebt und macht sich auf einen Rachefeldzug allererster Güte. Unterstützt wird er dabei von der mysteriösen, wurmähnlichen Kreatur »The Many«.

Geklaute Engine

System Shock 2 folgt dem Vorgänger in vielen Bereichen. Ebenso wie System Shock handelt es sich auch beim zweiten Teil im Grundsatz um ein Rollenspiel. Der Spieler wählt zwischen drei verschiedenen Charakteren: Der militärisch orientierte Space Marine klotzt alles mit Brachialgewalt weg. Der Ingenieur macht sich seine technischen Kenntnisse zunutze, und der PSI-Soldier, Mitglied der geheimen Elitetruppe Black Ops, wendet gar übernatürliche Geisteskräfte an und wird somit zum modernen Äquivalent des Zauberers im klassischen Rollenspiel.

Die System-Shock-Engine ist eine aufgemotzte Version des Tools, mit dem Looking Glass das Hitspiel »Dark Project: Der Meisterdieb« entwickelte. Somit stand den Designern eine grundsolide Basis zur Verfügung, selbst wenn die grafische Leistungsfähigkeit ein wenig hinter der von »Half-Life« oder »Unreal« anzusiedeln ist. Dieses Defizit wird allerdings in den Bereichen KI und Sound wieder wettgemacht. Das Spiel besteht aus acht Leveln, wobei



Der sieht nur gefährlich aus, ist in Wirklichkeit jedoch nur ein Maintenance Droid. Auf deutsch: Hausmeister. (System Shock 2)

uns laut Chefdesigner Ken Levine im letzten Abschnitt eine mittlere Sensation erwarten wird. Wir raten mal, daß es sich dabei um eine fleischgewordene Version von Shodan handeln könnte.

Das Multiplayer-Spiel wird nur im kooperativen Bereich unterstützt, das heißt, Sie dürfen das gleiche Spiel mit bis zu vier Spielern wiederholen. Das ist eigentlich aufregender, als man zunächst annimmt, da die Kombination verschiedener Charaktere einen gänzlich neuen Spielfluß erlaubt.

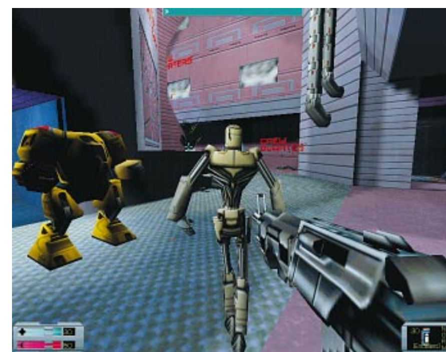
Von Monstern und Waffen

System Shock 2 verfügt über 14 verschiedene Waffen, die jeweils mit vier unterschiedlichen Munitionsarten geladen werden können. Darüber hinaus können herumliegende Gegenstände wie Schraubenschlüssel oder Eisenstangen zweckentfremdet werden. Zum Grundarsenal gehört die Talon-M2A3-Pistole, mit der Gegner in den unteren Leveln relativ problemlos zu beseitigen sind, insbesondere dann, wenn die Patronen mit komprimiertem Napalm gefüllt sind. Für metallische Widersacher wie Roboter und Droiden empfiehlt sich die EMP-Rifle, die auf deren positronische Gehirne dieselbe Wirkung hat wie ein Küchenmixer auf eine Banane. Der PSI-Amp ist die Hauptwaffe des Black-Ops-Soldaten, mit deren Hilfe er die Wirkung seiner psionischen Kräfte vervielfacht. Mit diesem Verstärker ist er dazu in der Lage, mehrere Gegner über große Distanzen hinweg auszuschalten.

Mehr als 20 Monstersorten bevölkern die Spielumgebung, hinzu kommen die beiden Oberschurken Shodan und The Many. Neben Zombies, Riesenspinnen und halbnackten Hebammen (kein Scherz) muß man sich mit einer Unzahl umprogrammierter Roboter herumschlagen. Einige dieser Gesellen erscheinen auf den ersten Blick harmlos, sollten aber dennoch nicht ignoriert werden, da sie die Angewohnheit haben, sich selbst in die Luft zu sprengen, sobald sie sich nahe genug an den Spieler herangepirscht haben.

Hack mal wieder

Hacking war eines der wichtigsten und interessantesten Features im Vorgänger. Auch in System Shock 2 zahlen sich Computerkenntnisse aus. Auf diese Weise werden Sicherheitsfunktionen lahmgelegt, Kameras ausgeschaltet und Türen geöffnet. Hacking ist eine Mischung aus Glück, Geschick und Erfahrungspunkten. Den erforderlichen Tastenkombinationen liegt zwar eine Puzzle-Logik zugrunde, dennoch ist die Fehlerrate für unerfahrene Spieler relativ hoch. Doch mit jedem geknackten Code werden die Erfolgsaussichten deutlich besser.


Nicht alle Roboter sind aggressiv. Trotzdem ist Vorsicht geboten. (System Shock 2)

System Shock ist ein Klassiker, der vor Innovations- und Risikofreudigkeit nur so strotzte. Leider – oder vielleicht gerade deshalb – war das Spiel, das heute in jeder »Top Ten«-Liste zu finden ist, kein kommerzieller Erfolg. Es wäre Looking Glass zu gönnen, diese ohne eigenes Verschulden verpaßte Gelegenheit nachzuholen. Mit einem wachsamen Auge


Wo kommt der Ninja plötzlich her? Über 20 Monster machen Ihnen das Leben schwer. (System Shock 2)


Das war mal Ihr Kollege. Alle Menschen auf dem Schiff wurden von Shodan getötet. Mit einer Ausnahme. (System Shock 2)


So sieht also der Beech-Business-Jet in der Außenansicht aus. (Flight Unlimited 3)

sollte man allerdings in Richtung Texas schielen. Diesmal jedoch nicht zu id Software, sondern zu Ion Storm. Dort arbeitet nämlich zur Zeit Warren Spector, der Original-Designer und Produzent von System Shock, an dem Rollenspiel »Deus Ex«.

Flight Unlimited 3

Gleich zwei Flugsimulatoren befinden sich zur Zeit bei Looking Glass in Arbeit. »Flight Unlimited 3« ist die neueste Version des für seine hervorragenden Landschaftstexturen bekannten Zivilluftfahrtsimulators. Ort des Geschehens ist diesmal Seattle im Bundesstaat Washington, besser bekannt als »der Staat, der Bill Gates gehört«. Ironischerweise ist der »Microsoft Flight Simulator« der größte Konkurrent der FU-Serie. Deshalb erlaubt man sich auch das ein oder andere Späßchen mit dem Widersacher. So können Sie beispielsweise verfolgen, wie Bill Gates allmorgendlich seinen Wohnpalast (das Wort »Haus« würde dieses Domizil nur unzulänglich beschreiben) verläßt und zur Arbeit fährt. Zehn Flugzeugtypen vom Segelflieger bis zum Busineß-Jet wurden bis ins kleinste Detail modelliert und sorgen für reichlich Abwechslung in der vergleichsweise harmlosen Welt der Privatflieger. Realistisch wechselnde Wetterverhältnisse – in Seattle bedeutet das hauptsächlich Regen – Tag- und Nachtzyklus sowie ein Adventure-Modus gestalten das Geschehen etwas abwechslungsreicher als beim Vorgänger.

Flight Unlimited Combat

Für den Action-orientierten Spieler bietet Looking Glass seinen ersten Luftschlachtensimulator an. »Flight Unlimited Combat« benutzt die bewährte FU-Engine, um das Kampfgeschehen über Europa zur Zeit des Zweiten Weltkriegs zu simulieren. Alle bekannten Flugzeuge aus dieser Periode sind hier vertreten. Vom Stuka über die Spitfire bis hin zum legendären Messerschmitt-Jet darf alles geflogen werden, was den Himmel damals unsicher machte. Alle Landschaftskarten mußten in Zusammenarbeit mit Historikern recherchiert werden. Im Gegensatz zu der originalen Flight-Unlimited-Serie standen den Designern natürlich keine Satellitenbilder zur Verfügung. Dafür gibt es wesentlich mehr Städte zu sehen, darunter London, Paris und Berlin. Alle bekannten Gebäude sorgen für einen hohen Wiedererkennungswert. Es steht Ihnen frei, den Arc de Triomphe, den Tower oder das Brandenburger Tor in eine Geröllhalde zu verwandeln. Flight Unlimited Combat steckt noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium, kann aber bereits jetzt vor allem durch die außergewöhnlich realistische Grafik überzeugen. Als besonderen Bonus erhält der Spieler einen sehr leistungsfähigen Kartengenerator, der es ihm ermöglicht, mit simplem Click-and-drop komplett neue Städte und neue Missionen zu entwerfen.

Look in the future

Logisch, daß Looking Glass seine erfolgreichen Serien fortsetzen wird. Arbeiten an »Der Meisterdieb 2« haben bereits begonnen, und selbst »System Shock 3« steckt in der frühen Planungsphase. Auch Flight Unlimited wird auf jeden Fall fortgesetzt.

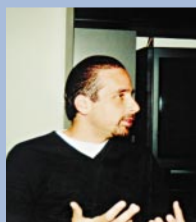
(Markus Krichel/mash)


Im Cockpit einer britischen Spitfire: Alle Instrumente sind auch im virtuellen Cockpit ablesbar, sogar Steuer und Gashebel folgen sichtbar der Joystickbewegung. (Flight Unlimited Combat)

Looking Glass – Fakten

Spiel	Genre	Termin
Flight Unlimited 3	Flug-simulation	3. Quartal '99
Flight Unlimited Combat	Flug-simulation	1. Quartal 2000
System Shock 2	Rollenspiel	3. Quartal '99

Interview mit Ken Levine


Chefdesigner Ken Levine stand uns Rede und Antwort.

Ken Levine ist der Lead Designer von System Shock 2. Er war außerdem maßgeblich an der Entwicklung von »Der Meisterdieb« beteiligt. Heute leitet er mit Irrational Games sein eigenes Unternehmen, das System Shock 2 im Auftrag von Looking Glass entwickelt.

PC PLAYER: ***Wo liegen die Hauptunterschiede zwischen System Shock 1 und 2?***

KEN LEVINE: Wir haben uns bei der Entwicklung von System Shock 2 vorgenommen, die besten Elemente aus dem ersten Teil mit der heute gängigen Technologie und neuen Innovationen zu kombinieren. System Shock 2 ist ein kontinuierliches, nicht-lineares Universum. Der Spieler kann jederzeit in bereits durchgespielte Level zurückkehren und dort neue Situationen und Monster finden.
Für alle Rätsel gibt es verschiedene Lösungen. Die Hacking-Sequenzen wurden verbessert, die Gegner-KI ist erstaunlich. Oh ja, bevor ich's vergesse: Im Aufzug wird immer noch Musik gespielt.

PC PLAYER: ***Es gab einige Diskussionen bezüglich der erforderlichen Hardware. Was ist der momentane Status?***

KEN: System Shock 2 wird nur mit 3D-Hardware spielbar sein. Wir wollten das bestmögliche Spiel für die größtmögliche Anzahl von Spielern machen. Heutzutage bedeutet das nun mal, daß eine 3D-Karte erforderlich ist.

PC PLAYER: ***System Shock ist zwar heute ein Klassiker, war aber kein Erfolg an der Ladenkasse. Warum sollte sich das bei System Shock 2 ändern?***

KEN: Das Spiel wird von Electronic Arts vertrieben. Eines der Probleme mit System Shock 1 war, daß sehr wenig Marketing betrieben wurde. Es war praktisch alles Mundpropaganda. Das wird sich diesmal ändern, da Electronic Arts das Spiel mit einer großangelegten Werbekampagne unterstützen wird.

PC PLAYER: ***Was hat System Shock 2 anderen 3D-Shootern voraus? Wie wollt ihr euch gegen die Konkurrenz behaupten?***

KEN: System Shock 2 ist kein reiner Shooter, es ist ein Rollenspiel, bei dem Hirn wichtiger ist als Muskeln. Jeder Spieler kann das Spiel seiner eigenen Persönlichkeit entsprechend angehen. Wer gern schießt, soll schießen. Aber wer Probleme lieber mit dem Kopf statt der Faust löst, wir hier bestens bedient.

Preview: Hattrick Wins

Kickende Kerle

Deutschland – ein Paradies für Fußballmanager. Auch Ikarions Flaggschiff steht vor einer Neuauflage, die in Echtzeit berechnete Spielszenen enthalten soll.

Kaum ein deutscher Spielehersteller mag auf einen Fußballmanager in seinem Sortiment verzichten. Auch Ikarion konnte vor einigen Jahren mit »Hattrick« einen ansehnlichen Erfolg verbuchen. Mit viel Elan macht man sich dort nun an die Renovierung des Titels, um der inzwischen erstarkten Konkurrenz den Wind aus den Segeln zu nehmen. Besondere Arbeit stecken die Entwickler dabei in die Darstellung der Spiele zwischen den Teams einer Liga. Ähnlich wie dies schon bei »Kurt« (Test in PC Player 3/99) vorgemacht wurde, soll der Ablauf einer Begegnung in Echtzeit und 3D-Umgebung berechnet werden. Dadurch will Ikarion den Mitfieber-Faktor deutlich steigern und dem Spieler gleichzeitig eine Eingriffsmöglichkeit in seiner Eigenschaft als Trainer geben. Die Ereignisse lassen sich voraussichtlich mit einer frei positionierbaren Kamera verfolgen und werden mit Kommentaren von Gerd Rubenbauer unterlegt.

Ein anderer Schwerpunkt ist die beabsichtigte einfache Bedienung. Die Menü- und Iconflut anderer Titel wird als abschreckendes Beispiel gesehen, um daraus eine intuitive Oberfläche abzuleiten. Auch komplexe Aktionen wie der Ausbau des Stadions sollen ohne große Klickorgien absolviert werden können. Das Studium eines Handbuchs soll dadurch möglichst entfallen.



Die Spielszenen sollen in Echtzeit berechnet werden.

Der Ball ist rund ...

Eine weitere Spezialität ist der Szenario-Modus, bei dem eine bestimmte Aufgabe in vorgegebener Zeit zu lösen ist. Auf der Internet-Seite von Ikarion wird außerdem jeden Monat eine zusätzliche Mission angeboten werden.

Auch in den anderen Bereichen lassen sich die Programmierer nicht lumpen: Die unvermeidlichen Statistiken werden ebenso integriert wie eine umfangreiche Analyse jedes Spiels der eigenen Mannschaft, um Fehler in der Aufstellung und taktische Irrtümer aufzudecken.

Die von Ihnen gemachten Äußerungen im Rahmen von Interviews können Auswirkungen auf das weitere Geschehen haben. Zusätzlich wird es Konfliktsituationen zwischen Trainer und Manager sowie dem Präsidium geben, mit denen Sie umgehen müssen. Zeitungen informieren über Fakten und Gerüchte, so daß Ereignisse aus der eigenen oder anderen Ligen nicht unter den Tisch fallen.

Zu den Teammitgliedern gibt es umfangreiche Daten.

Jede Mannschaft soll von einem automatischen Trainer aufgestellt werden, um die Herausforderung und den Realismus zu erhöhen. Schließlich ist ein Editor vorgesehen, mit dem sich die Daten der Vereine, Spieler, Ligen und Sponsoren nach den eigenen Vorstellungen verändern und natürlich auch an die realen Bezeichnungen anpassen lassen. Die vorgegebenen Daten sollen sich sowieso schon an den Verhältnissen in der Saison 1999/2000 orientieren.

Verhandlungen mit Spielern, Trainern und Sponsoren werden in Echtzeit ablaufen. Ein Spielstart ist in der Ersten und Zweiten Bundesliga sowie einer der vier Regionalligen möglich. Alle Pokalwettbewerbe mitsamt Hallenmasters und Länderspielen werden simuliert. Eine Managerrangliste wird geführt, und die Chance zum Wechsel des Vereins besteht, falls es mit dem Team doch nicht so läuft wie geplant. Die Präsentation soll eindeutig auf Erwachsene zugeschnitten sein und auf zu verspielte oder gar comicartige Elemente verzichten. (tw)



Das Stadion kann umfangreich ausgebaut werden.

Hattrick Wins – Fakten

- **Hersteller:** Ikarion
- **Genre:** Wirtschaftssimulation
- **Termin:** 3. Quartal `99
- **Besonderheiten:** Echtzeitberechnung der Begegnungen; Szenario-Modus; Editor.

Preview: Unter schwarzer Flagge

Klar Schiff zum Gefecht!

Gibt's etwas Schöneres auf Erden, als ein Freibeuter zu werden? Reichtum, Ruhm und Ehre warten auf Sie – aber auch die eine oder andere Breitseite von konkurrierenden Kaperfahrern. Daher werden Sie hier schon ganz schön rudern müssen, bevor Sie es zum Schrecken der Meere bringen.

Der britische Hersteller Hothouse läßt bei »Unter schwarzer Flagge«, das in der englischen Version »Cutthroats« heißen wird und in dem Sie Ihre Karriere als Pirat beginnen, die geschichtlichen Hintergründe mit ins Spielgeschehen einfließen. Die Handlung beginnt in 1625 und endet 100 Jahre später. Dabei dürfen Sie das Jahr flexibel bestimmen. Der Schauplatz ist wie beim Freibeuterklassiker »Pirates« aus dem Haus Microprose die Karibik. Die Seekarte zeigt alle Städte; wird auf eine Stadt geklickt, erscheint eine Infobox, die einige Auskünfte über die Ortschaft gibt. Natürlich ist auch nicht immer alles auf der Karte sichtbar, geheimnisvolle Schatzinseln und ungeheure Reichtümer warten auf wagemutige Entdecker.
Sechs verschiedene Schiffstypen wollen in Besitz genommen werden. Sie starten anfangs mit einer kleinen Nußschale, können es aber später bis zu einer aus zwölf Schiffen bestehenden Armada schwerbewaffneter Galleonen bringen. Für ein erfolgreiches Piratendasein bedarf es eines gefährlichen Rufs, Geld, einer guten Crew und reichlich Erfahrungspunkten, die Sie durch das Entern von Schiffen oder lukrative Landüberfälle erhalten.

Klar zum Entern!

Einen Großteil der Zeit manövrieren Sie Ihre Flotte durch die gefährliche See. Wie in einer Art Lupe überblicken Sie dabei stets nur einen 10-Seemeilenradius der Karte. Je nachdem, wer Ihnen so in die Quere kommt, ist es günstig, öfter mal die Flagge zu wechseln. Wenn sich ein gegnerischer Windjammer nähert, blendet das Bild zu einem separaten Kampf-Screen über. Um das feindliche Schiff gezielt zu beschießen, klicken Sie dieses mit der Maus an und plazieren im erscheinenden Minifenster Ihren Schuß wahlweise etwa auf den Bug oder die Masten.
Haben Sie mehrere Kähne in Ihrer Flotte, können Sie zwischen den einzelnen Schiffen wechseln, geentert wird jedoch stets nur mit einem Boot. Die Schlacht an Bord entfällt. Haben Sie den Kampf auf See gewonnen, geschieht das Entern automatisch. Sind Sie in ein heftiges Gefecht verwickelt und versenken den gegnerischen Pott, bleiben Menschen und Güter im Meer zurück und können in die eigene Flotte aufgenommen werden.



Unter Rob Davis' Leitung entwickelt Hothouse seit drei Jahren Unter schwarzer Flagge.



▲ Beschießen Sie die Gebäude, fangen diese Feuer und explodieren.

Dies Land ist mein Land

In den verschiedenen Städten besteht die Möglichkeit, Güter zu kaufen oder zu verkaufen, die Flotte zu reparieren, die Crew aufzustocken, Informationen zu beschaffen oder eine Audienz beim Gouverneur zu erwirken. Haben Sie sich einen schlimmen Ruf erworben, kann es passieren, daß eine Stadt nicht mit Ihnen Handel treibt. Deshalb sollten Sie sich mit dem Stadtoberen gut stellen. Allerdings bleibt Ihnen ein Happy End in Unter schwarzer Flagge vorenthalten. Es ist leider nicht möglich, die liebliche Tochter eines Gouverneurs zu ehelichen. Kommen Sie also nicht mit guten Worten in die Stadt – machen Sie einfach kurzen Prozeß, zücken den Säbel, fahren die Kanonen aus und beginnen die Erstürmung der Stadt von Land aus. Ähnlich wie bei einem Echtzeit-Strategiespiel gruppieren Sie in diesem Falle Ihre Matrosen und hetzen diese mittels Mausklicks auf den Gegner, plündern Häuser, machen Gefangene und brandschatzen, was das Zeug hält. (nr/md)



Eines der gegnerischen Schiffe haben Sie versenkt, die Mannschaft versucht sich in den Beibooten zu retten.

Unter schwarzer Flagge – Fakten

- **Hersteller:** Hothouse/Eidos
- **Genre:** Action-Strategie
- **Termin:** Juli '99
- **Besonderheiten:** Handel, Diplomatie und Kampfgetümmel; historischer Hintergrund.

Aktuell

Preview: No Fear Downhill Mountain Biking

Talfahrt mit Schuß

Nachdem bereits einige Snowboard-Spiele existieren, wagt sich Codemasters an die nächste Trendsportart. Angst hat man dabei weder vor langen Namen noch komplizierter Fahrphysik.



Auf geht's, Bursche: Wie bei Mountainbike-Rennen üblich, brettern die Fahrer beim Start von einer Holzrampe herunter.

Noch vor zehn, fünfzehn Jahren lag die Fahrradindustrie am Boden; brave, zweckdienliche Drahtesel paßten nicht mehr in die moderne Zeit. Doch der englischen Sprache und der Pop Art sei Dank: Als Mountainbike mit mindestens 21 Gängen und knalligen Farben erfuhr das totgesagte Vehikel ein vielbeachtetes Revival. Im Handumdrehen entstand eine neue Sportart, ein halsbrecherisches Abenteuer, das alle Umbenennungsmühen rechtfertigte. Unique Development Studios/Codemasters will nun diesen Reiz des Besonderen dem eher unsportlichen PC-Spieler nahebringen.

Noch ein letztes Gebet

Sie versuchen sich bei »No Fear Downhill Mountain Biking« als mutiger Athlet, der sich mit seinem Rad abschüssige Gebirgspfade herunterstürzt. Ähnlich wie bei einer Motorradsimulation stehen die Programmierer vor ganz besonderen Herausforderungen. Das zweirädrige Mobil neigt sich in Kurven und wird von Steinen und anderen Geländeunebenheiten durchgeschüttelt, eine gute Fahrphysik ist besonders schwer zu erstellen. Zudem ist der Antrieb unregelmäßig; die Schräge des Berghangs ändert sich oder der Fahrer tritt in die Pedale. UDS (erste Meriten erwarb man sich mit dem spaßigen »Bleifuß Fun«) will diese Probleme bestmöglich lösen und hat sich deshalb fachkundige Beratung in verschiedenen Kooperationen gesichert. Neben dem Hersteller »Giant Bicycles« ist dies vor allem eine Gruppe junger Fahrer, die ihren Sport seit 1998 professionell ausüben und sich eigens zu diesem Anlaß in »Team Codemasters« umbenannten. Wie man sich das so vorstellt, sitzen die dann vor dem PC und beurteilen die bisher geleistete Arbeit.



Die Piloten bewegen sich verblüffend realistisch auf Ihren Drahteseln, was vor allem der neuen »Inverse Cinematics«-Engine zu verdanken ist.

Andre Länder, andre Berge

Der Spieler wird zwischen acht Mountainbikern wählen können, die in den Kategorien Ausdauer (kann länger in die Pedale strampeln), Kraft (kann stärker strampeln), Balance (strampelt geschickt) und Robustheit (strampelt auch nach Unfall noch weiter) völlig andere Werte haben. Je nach Strecke ist mal der eine, mal der andere besser geeignet, studieren Sie den jeweiligen Kurs deshalb gründlich. Die Sanddünen Marokkos schlucken einen Großteil der Antriebskräfte, ergo sollte hier ein ausdauernder Fahrer ran. Die serpentinenhaltigen Alpenstrecken verlangen nach gutem Gleichgewichtsinn, sonst verschwindet Ihr tapferer Biker womöglich auf Nimmerwiedersehen in der nächsten Gebirgsschlucht oder haut sich den Schädel am Berg platt. Und in die Vulkanlandschaften Japans sollten sich sowieso nur die Besten wagen. Insgesamt 25 Strecken an elf Austragungsorten, die Möglichkeit, an den Rädern herumzubasteln, eine atemberaubende Ich-Perspektive, 16 grundverschiedene Gegner und ein eingebauter Videorecorder sollen auf jeden Fall für Langzeitmotivation sorgen. **(uh)**



Bei meterhohen Sprünge durch gesunde Gebirgsluft werden Sie ein völlig neuer Mensch.

No Fear Downhill Mountain Biking – Fakten

- Hersteller: Unique Development Studios/Codemasters
- Genre: Rennspiel
- Termin: 4. Quartal '99
- Besonderheiten: Mountainbike-Spiel mit dem »Inverse Cinematics«-System; Kooperation mit verschiedenen Rad-Rennfahrern soll für große Authentizität sorgen.

Messebericht E3 1999

HOTEL CALIFORNIA





Manfred Duy

Ich freue mich besonders auf ...

1. Command & Conquer 3 (... weil in Echtzeit-Strategie-Gefilden kaum jemand Westwood das Wasser reichen kann)

2. Panzer General 4 (... weil im Rundenstrategie-Genre genau dasselbe auf SSI zutrifft)

3. FIFA 2000 (... weil ich hoffe, daß es EA Sports besser macht als Bertis WM-Versager)

Prägendes Messeerlebnis:

Eine wahre Springflut an Sequels überflutete das kleine Bächlein an wirklich neuen Spielkonzepten.



Martin Schnelle

Ich freue mich besonders auf ...

1. F-22 Lightning 3 (Novalogics Actionflieger-Konzept ist bis jetzt noch jedes Mal aufgegangen. Vielleicht nicht wirklich innovativ, aber in jedem Fall spaßig.)

2. Quake 3 Arena (... weil ich schon immer mal meine neue Grafikkarte auskitzeln wollte und das Teil wirklich *schnell* ist)

3. Star Wars: Episode 1: Obi-Wan (»Jedi Knight« ist samt Zusatz-CD einer der besten 3D-Shooter aller Zeiten – und das Ganze dann auch noch aufgepeppt!)

Prägendes Messeerlebnis:

Ob es wohl irgendwann möglich ist, zwei Messehallen mit den Eingängen zueinander zu bauen? Wie schon in Atlanta warteten auch in Los Angeles endlose Korridorverbindungen darauf, von jedem Besucher Meile für Meile abgelaufen zu werden.



Thomas Werner

Ich freue mich besonders auf ...

1. Theme Park 2 (... weil die Jungs von Bullfrog sich trotz des Weggangs von Peter Molyneux ihren schwarzen Humor bewahrt haben)

2. Cutthroats (... weil ich schon immer ein »Pirates!«-Fan war und Cutthroats so wirkt, als könnte es den alten Freibeuter-Charme wiederbeleben)

3. Freelancer (... weil es voraussichtlich das bis dahin am coolsten aussehende Weltraum-Spektakel sein wird)

Prägendes Messeerlebnis:

Die festungsartigen Stände mancher Hersteller, in die man nur nach Terminabsprache vorgelassen wurde. Weshalb geben Firmen für riesige Ausstellungsflächen Unsummen aus, wenn dann viele Besucher nur die Außenwände betrachten dürfen?



Roland Austinat

Ich freue mich besonders auf ...

1. Ultima: Ascension (...weil Richard Garriott es allen Zweiflern zeigt – Ascension wird *das* Rollenspiel und *der* glorreiche Abschluß der Ultima-Reihe schlechthin).

2. Planescape Torment (...denn mit AD&D, der >Baldur's Gate<-Engine und Guido Henkel – was kann da noch schiefgehen?).

3. Amen: The Awakening (...wird Amen nur halb so gut, wie es auf der E3 ausgesehen hat, gibt es einen neuen Genre-Spitzenreiter).

Prägendes Messeerlebnis:

Fast-Food-Läden, die schon um 19 Uhr geschlossen haben – welcome to Downtown Los Angeles.

Mit 55 000 Besuchern bestaunten über 30 Prozent mehr Menschen die Stände der etwa 400 Aussteller als noch im letzten Jahr in Atlanta. Angeblich wurden auf dem Messegelände im Zentrum von Los Angeles rund 1500 neue Spiele für den PC und die Videospiele-Konsolen vorgestellt. Wir pickten für Sie die interessantesten Titel heraus und präsentieren diese nach Genres geordnet auf den folgenden Seiten.

Nachdem die drückende Schwüle Atlantas in den Vorjahren oft genug beklagt wurde, hatten die E3-Veranstalter ein Einsehen und verlegten das Branchenereignis kurzerhand nach Los Angeles. Der Flug an die amerikanische Westküste dauerte jedoch deutlich länger als geplant, da ein erstes Flugzeug mit Triebwerkschaden in die Werkstatt mußte. Kurz nach der lang verzögerten Ankunft zogen Wolken auf und die Temperaturen im sonst so sonnigen Kalifornien sanken bis zur Abreise auf mitteleuropäisches Mai-Niveau. Die Innenstadt um unser Hotel herum war nach 5 Uhr völlig verlassen – unsere Herberge wirkte da wie eine Oase inmitten einer menschenleeren Wüste. Nur einige Bettler zogen einsam ihre Kreise und stürzten sich auf alles, was maximal zwei Beine hatte. Abends wurde die Lobby dann von Teenagern in Smoking und ausladenden Kleidern gestürmt, denn einige Schulen feierten dort ihren Abschlußball.

Auf der E3 hingegen dominierten T-Shirts und Jeans, nur einige unglückliche Marketingleute und die Redakteure eines konkurrierenden deutschen Spielemagazins mußten sich in unbequemere Kleidung zwängen. Obwohl ausschließlich Fachbesucher eingelassen wurden, hatten einige Firmen ihre Stände in wahre Festungen verwandelt. Eidos verhängte gleich ein ausgewachsenes Film- und Fotografierverbot, wie man es sonst nur von militärischen Sperrgebieten her kennt. Andere Firmen waren hingegen von der Frage nach Bildschirmfotos völlig überrascht oder drückten den Journalisten nur CDs mit absolut unsinnigem Inhalt in die Hand. Trotz dieser Widrigkeiten gelang es uns überraschenderweise auch diesmal, den Bericht pünktlich fertigzustellen. **(tw/mash/ra/nr/md)**

FAKTEN & GERÜCHTE

Auf der Messe schwirrten überall wilde Gerüchte und Spekulationen über Firmenübernahmen, zerstrittene Entwicklerteams und frisch geschmiedete Allianzen umher. Wir haben die interessantesten Entwicklungen für Sie zusammengefaßt:

Civilization 3 kommt!

Eine kleine Sensation verkündete »Civilization«-Vater Sid Meier: Nachdem seine Firma Firaxis den Titel »Alpha Centauri« bei Electronic Arts veröffentlichte, kehrt er nun zu seinen Wurzeln zurück. Microprose, dessen Mitbegründer und wichtigster Entwickler Meier einst war, schloß einen Vertrag mit Firaxis über »Civilization 3« ab. Über den Inhalt ist noch nichts bekannt, ebenso kann derzeit über ein weiteres Projekt nur spekuliert werden, über das sich Meier vage äußerte. Bekannt ist lediglich, daß die neuen Spiele zusammen mit Alpha Centauri eine Trilogie bilden sollen und sich an den Tugenden des alten Civilization orientieren werden. Kommentare zu Activisions Konkurrenzprodukt »Call to Power« ließ sich Sid übrigens nicht entlocken.

Echtzeit-Pionier Erik Yeo spricht

Schon vor einigen Wochen gab Echtzeit-Pionier Erik Yeo seine Absicht bekannt, Westwood zu verlassen und ein eigenes Entwicklerteam aufzubauen. Gleichzeitig war zu erfahren, daß er sich mit sofortiger Wirkung aus der Entwicklung von »C&C: Tiberian Sun« zurückzieht. In einem persönlichen Gespräch am Rand der Messe ließ er verlauten, was ihn zu diesem Schritt bewogen hat: Er beklagte die Unübersichtlichkeit und bürokratisch-langwierigen Entscheidungsstrukturen bei Westwood und hofft, sich mit einer kleineren Schar Gleichgesinnter besser auf die wesentlichen Dinge konzentrieren zu können. Eigentlich wollte er noch bis zur Fertigstellung von Tiberian Sun bei seinem alten Arbeitgeber bleiben, doch war dies seitens Westwood unerwünscht. Zum wenig innovativen »Dune 2000« äußerte er sich dahingehend, daß es nicht seine Idee gewesen sei, dieses Spiel zu veröffentlichen. Wahrscheinlich wird sich 7 Studios, benannt nach den sieben Gründungsmitgliedern und ansässig in Santa Monica, auch weiterhin Echtzeit-Strategiespielen widmen. Ein erster Titel wird voraussichtlich zunächst für die PlayStation 2 und erst danach für den PC erscheinen.

Eidos schließt sich ein

»Tomb Raider 4«, neuester Sproß der populären Action-Adventure-Reihe, wurde nicht am Stand von Eidos gezeigt, sondern hinter verschlossenen Türen auserwählten amerikanischen Journalisten vorgeführt. Das Argument, man wolle die anderen Produkte nicht in Lara Crofts Schatten verschwinden lassen, wurde auch für die Geheimniskrämerei um »Thief 2« angeführt. Offenbar hält Eidos die Urteilsfähigkeit des Fachpublikums angesichts der beachtlichen Oberweite der Dame für nicht allzu groß. Diese Argumentation hielt Eidos jedoch nicht davon ab, ein mäßig attraktives Lara-Double vor den Besuchern posieren zu lassen.

Command & Conquer in 3D

Westwood möchte offenbar im Bereich der boomenden 3D-Actionspiele mitmischen und siedelt das eigene Produkt im C&C-Universum an. In der Rolle eines Elite-Soldaten kämpfen Sie sich bei »Command & Conquer: Commando« durch diverse Kommando-Unternehmen.

Wer will mich?

Nachdem GT Interactive gerade den Deutschlandvertrieb für Psygnosis' PC-Spiele übernommen hat, soll GT nun seinerseits angeblich von Lagardere geschluckt werden. Die französische Firma ist im Computerentertainment-Bereich ein Neuling und möchte offenbar mit dem Erzrivalen Havas (Sierra) gleichziehen.

Die achtletzte Phantasie

Auch Squaresoft (»Final Fantasy 7«) möchte beim Bäumchen-wechsel-dich-Spielchen nicht abseits stehen. Daher kündigte man die Zusammenarbeit mit Eidos an und wird die PC-Version des achten Teils der japanischen Rollenspielsaga über Electronic Arts vertreiben.

ACTION & SPORT

Unter einem Actionspiel verstehen mittlerweile fast alle Entwickler einen 3D-Shooter. Folglich ergoß sich eine wahre Flut solcher First-Person-Werke über die Messe. Erstaunlicherweise unterscheiden sich die Programme nicht nur durch die verwendete Engine, sondern auch in puncto Grafikstil und Atmosphäre deutlich voneinander. Selbst im so sehr auf friedliche Konfliktlösung ausgelegten Star-Trek-Universum wurden gleich mehrere dieser recht gewalttätigen Titel angesiedelt. Liebhaber gepflegter Weltraumballereien werden in Raumjägern mehrerer Firmen Platz nehmen können, während Sportfreunde vor allem von Electronic Arts die gewohnt hohe Qualität erwarten dürfen. (tw)



Actionspiele: Die Hoffnungsträger

1. Quake 3 Arena
2. Star Trek: Voyager
3. Amen: The Awakening

Sportspiele: Die Hoffnungsträger

1. FIFA 2000
2. NHL 2000
3. NBA Live 2000

ALIEN RESURRECTION



Dieses mit der offiziellen »Alien«-Lizenz gesegnete 3D-Spektakel erinnert optisch ein wenig an »Tomb Raider«, bietet aber weitaus mehr Action. Als Ripley nehmen Sie es unter Zuhilfenahme von neun mitgeführten Wummen (Flammenwerfer, Gewehr, Gefrierspray...) mit einer wahren Heerschar an Außerirdischen auf. Die sollen dank einer ausgefeilten KI weitaus mehr als nur Kanonenfutter darstellen und sogar miteinander kommunizieren.

▮ **Hersteller: Fox Interactive**
▮ **Termin: Herbst '99**

BATTLEZONE 2

Aufgrund der mangelhaften Verkaufszahlen des allzu komplexen Vorgängers werden Sie sich diesmal weniger um strategische Details kümmern müssen, denn der Rechner nimmt Ihnen viel Mikromanagement ab. Statt dessen steuern Sie eins der 30 Vehikel und machen dem Gegner mit 25 Waffen das Leben schwer. Sechs Planeten halten dabei als Schlachtfeld her. Eine komplett neue Grafik-Engine soll für die passende Optik sorgen.

▮ **Hersteller: Activision**
▮ **Termin: 3. Quartal '99**



AMEN: THE AWAKENING

Weihnachten 2032: Ein Drittel der Erdbevölkerung verliert von einem Moment auf den anderen den Verstand. Die Betroffenen gehen auf ihre Mitmenschen los und besetzen Nordamerika. Als Bishop Six, Mitglied einer britischen Kommandoeinheit, werden Sie zur Unterstützung der amerikanischen Rebellen über den Atlantik geschickt.

Um aufregende Handlungsorte ist »Amen« nicht verlegen: So springen Sie aus dem Flugzeug in ein Meer gigantischer Hochhäuser, durchforsten ein verlassenes U-Bahn-System oder schleichen sich durch einen schwülen, nur von einigen Fackeln und dem fahlen Mondschein erhellten Sumpf. Dabei ist die Umgebung nicht nur Staffage: Unter anderem gebrauchen Sie ein Bruchstück eines zerschlagenen Fensters als Messer oder müssen einen Felsbrocken so loshauen, daß er auf eine Hängebrücke poltert und Sie wippengleich in eine andere Richtung schleudert. Ausrüstung und Waffen verwandeln sich in einem Spezialbehälter in reine Energie und nehmen so unbenutzt keinen Platz ein. Damit recyceln Sie übrigens auch überzählige Objekte.





Tabu sind stupides Ballern und dumpfe »Tür zu – Key-Karte holen!«-Rätsel. Statt dessen nehmen Sie zum Beispiel einen Generator in Betrieb, um dann mit der U-Bahn eine furiose Fahrt durch den Untergrund zu unternehmen, die an das Ende von »Speed« erinnert. Bedauerlicherweise konnten wir Designer Greg MacMartin und Programmierer Jonathan Mavor nicht dazu bewegen, uns die Messe-Version mitzugeben, die in der Tat wie ein »Half-Life« mit besserer Grafik wirkte.



▮ **Hersteller: Cavedog/GT Interactive**
▮ **Termin: Sommer '99**

DAIKATANA



In »Daikatana« von Ion Storm, das unter der Leitung des Spiele-Gurus John Romero entwickelt wird, steuern Sie den Helden Hiro Miyamoto durch vier Zeitperioden. Vom Mittelalter bis hin zum futuristischen San Francisco begegnen Ihnen und Ihrer Truppe 45 Monster, denen Sie mit Hilfe von insgesamt 25 mächtigen Waffen den Garaus machen müssen. Zudem warten spannende Deathmatches auf Sie.

- **Hersteller: Ion Storm/Eidos**
- **Termin: 3. Quartal '99**

DEEP FIGHTER

Der inoffizielle Nachfolger der U-Boot-Simulation »Sub Culture« bietet weitaus mehr Action als sein Vorgänger. Als Kapitän eines ungemein wendigen U-Bootes bekämpfen Sie den Feind, erforschen fünf unbekannte 3D-Gewässer (Atlantis, Abyss), die sich innerhalb des Spiels verändern, und organisieren die Verteidigung Ihrer Unterwasser-Basen. Zu guter Letzt konstruieren Sie ein Mutterschiff, das Ihr Volk in Sicherheit bringen soll.

- **Hersteller: Criterion Studios/Ubi Soft**
- **Termin: 4. Quartal'99**



DELTA FORCE 2



Statt »Maximum Overkill« (das auf das nächste Frühjahr verlegt wurde) bringt Novalogic erst einmal den Nachfolger zu dem Taktik-basierten 3D-Shooter. Außer der neuen 32-Bit-Voxelengine, die auch Direct3D-kompatible Beschleuniger unterstützen soll, finden Sie Innovationen wie Wettereffekte oder kniehohes Gras, das sich ganz hervorragend zum Verstecken eignet. Ansonsten wird der Spielverlauf stark dem ersten Teil ähneln. Natürlich geht es über Moraworld auch im Internet zur Sache.

- **Hersteller: Novalogic**
- **Termin: 3. Quartal '99**

EVOLA

In »Evolva« steuern Sie vier nicht-humanoide Kämpfer, die einen Planeten von außerplanetarischen Parasiten befreien wollen, welche in Eiern ausgebrütet werden. Oft sind diese allerdings schon geschlüpft und Sie müssen sich gegen jede Menge Monster- oder Spinnen-ähnliche Wesen verteidigen. Das Fleisch der getöteten Parasiten nehmen die vier zu sich und sind so imstande, ihr Aussehen zu verändern und zu neuen Kräften zu kommen.

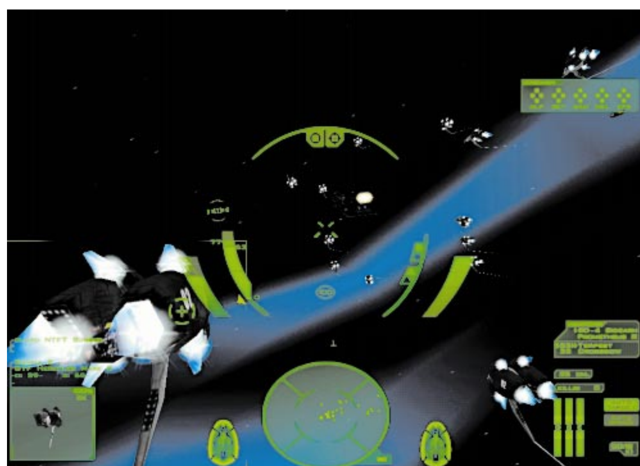
- **Hersteller: Virgin Interactive/ Interplay**
- **Termin: 4. Quartal '99**



FREESPACE 2

Im Nachfolger der schicken Weltraum-Action »Conflict: Freespace« werden rund 70 verschiedene Schiffstypen das Weltall bevölkern, darunter solche, die zehnmal so groß wie der Superzerstörer Lucifer sein sollen – und der war ja schon nicht gerade klein! Nebeleffekte haben Auswirkungen auf das eigentliche Spiel, da sie etwa die Sensoren stören, außerdem können sich Schiffe hervorragend darin verstecken. Die Story wurde 32 Jahre nach dem ersten Teil angesiedelt. Mit dem verbesserten Missions-Editor FRED 2 basteln Sie wieder eigene Einsätze.

- **Hersteller: Volition/Interplay**
- **Termin: 3. Quartal '99**



FREELANCER



Hinter verschlossenen Türen führte »Wing Commander«-Vater Chris Roberts erste Spielszenen seines neuen Projektes vor. Vier Herrschaftshäuser – Amerikaner, Briten, Japaner und Deutsche - dominieren mit ihren sehr unterschiedlich gestalteten Raumschiffen das All. Der Spieler übernimmt in den Städten verschiedene Aufträge, für die er sein Schiff passend ausrüsten sollte. Anfangs reicht sein Vermögen nur für einfache Waffen und Triebwerke; später kann er sich vielleicht sogar die verbotene Alien-Technologie leisten.

Bei der Vorführung überzeugte vor allem die äußerst gelungene Grafik, mit der Chris Roberts sicherlich wieder einen neuen Standard setzen wird. Der Weltraum wirkt nicht leer, sondern enthält zahlreiche kosmische Nebel und gigantische Asteroide.

Extrem beeindruckend waren die riesigen, liebevoll gestalteten Raumschiffe und Stationen, gegen die das eigene Raumschiff wie ein winziges Insekt wirkt.

- **Hersteller: Digital Anvil/Microsoft**
- **Termin: 4. Q[illegible]**



GTA 2



Der Nachfolger zu »Grand Theft Auto« erhält zwar eine überarbeitete Grafik-Engine, ähnelt von der Perspektive und dem Spielprinzip her jedoch noch immer dem Vorgänger. Allerdings gibt es nun statt realer Städte eine fiktive Welt, weil dies den Entwicklern angeblich eine größere Gestaltungsfreiheit ermöglichte. Der Spieler hat da ganz andere Sorgen - er wird von Verbrechern, der Polizei, dem FBI und der Armee verfolgt. Sechs Gangs kämpfen um die Vorherrschaft in der leicht futuristisch angehauchten Stadtlandschaft mit unterschiedlichen Vierteln. Über 30 Autotypen stehen zur Verschrottung bereit. Belebt wird die Szenerie durch bis zu 200 Fußgänger und 50 Fahrzeuge, die sich gleichzeitig auf dem heimischen Bildschirm bewegen sollen.



- **Hersteller: DMA/Rockstar Games**
- **Termin: Oktober '99**

GIANTS



In »Giants« begeben Sie sich auf Dorlon und erforschen die Umgebung mit den Meccaryns, fünf Gesellen, die zufällig ebenfalls auf diesem monsterverseuchten Planeten gelandet sind. In der packenden Mischung aus Action und Strategie sind die Gegner der fünf Jungs die weiblichen Sea Reapers und der einsame Gigant Kabuto. Im Spielverlauf können Sie auch eine der beiden anderen Rassen steuern. Zudem gibt es noch eine nicht steuerbare Rasse: die Smarties, kleine schache Wesen.

- **Hersteller: Planet Moon Software/ Interplay**
- **Termin: 3. Quartal '99**

HIDDEN & DANGEROUS

Im Zweiten Weltkrieg ist dieses Actionspiel mit starken taktischen Elementen angesiedelt. Ähnlich wie bei »Rainbow Six« kommandiert man kleine Trupps, die in 23 Missionen dem Feind zusetzen sollen. Dazu gehört auch, daß Sie Fahrzeuge kapern und lenken dürfen. Neben der Ich-Perspektive ist es möglich, die Figuren aus der Außenansicht zu steuern. Eine Übersichtskarte erlaubt die Planung komplizierter Einsätze.

- **Hersteller: Illusion Software/ Talonsoft**
- **Termin: Juni '99**



KISS PSYCHO CIRCUS



Seit einiger Zeit sind die Schminke-Fanatiker der Gruppe KISS wieder auf diversen Bühnen zu finden und heizen ihren ebenfalls alt gewordenen Fans kräftig ein. Inspiriert von ihrem neuesten Album soll in diesem 3D-Shooter die Welt vor den dämonischen Horden des Nightmare Child gerettet werden. Natürlich werden nicht nur Verkörperungen von Peter, Ace, Paul und Gene, sondern auch ihre Songs im Spiel enthalten sein.

- **Hersteller: Gathering of Developers**
- **Termin: 1. Quartal 2000**

ONI

Nach den Erfolgen mit den Strategiespielen »Myth 1 & 2« setzt Bungie nun ganz auf Action: Entweder bewaffnet oder »nur« mit vollem Körpereinsatz kämpft sich der Spieler durch riesige 3D-Level, die Forschungslabore oder Polizeistationen wiedergeben sollen. Über 100 Charaktere, unterteilt in zwölf Klassen, stehen zur Verfügung. Darüber hinaus legt Bungie Wert auf ausgefeilte Gegner-KI und gute Animationen. Erste Spielszenen wirkten recht vielversprechend.

- **Hersteller: Bungie Software**
- **Termin: 4. Quartal '99**



MAX PAYNE

In einem alptraumhaften New York wird der Polizist Max Payne mit allem Bösen dieser Welt konfrontiert: Zunächst wird seine Familie ausgelöscht, dann ersinnen seine Widersacher einen teuflischen Plan, um ihn als Polizistenmörder dastehen zu lassen. Gleichzeitig gieren die New Yorker nach einer neuartigen Droge, die Dauerkonsumenten in blutgierige Zombies verwandelt und diese durch die Straßen streifen läßt. Gejagt von Polizei, Mafia und einer Vielzahl äußerst unerfreulicher Gesellen, hetzt der Spieler durch detaillierte Straßenzüge, Gebäude und U-Bahnschächte, in denen immer neue Herausforderungen auf ihn lauern. Um zu überleben, setzt Max Payne bei diesem 3D-Spiel hauptsächlich auf seine Reaktionsfähigkeit und Schießkünste.

- **Hersteller: Gathering of Developers**
- **Termin: 1. Quartal 2000**



PHOENIX



Obwohl die Handlung im Weltraum und in der Mitte des nächsten Jahrtausends angesiedelt ist, hat »Phoenix« die beklemmende Atmosphäre des Film Noirs der 40er Jahre. Sie werden sich dabei als Polizeioffizier Beck bewähren müssen, der sich am Tod seiner Eltern mitschuldig fühlt. In über 70 Missionen erwartet Sie eine spannende Weltraumschlacht; neben dem Solistenmodus existiert auch eine Mehrspieler-Option.

- **Hersteller: Team 17/ Hasbro Interactive**
- **Termin: 4. Quartal '99**

QUAKE 3 ARENA

Ids neuer 3D-Shooter war auf acht zu einem Rund zusammengeschalteten Rechnern zu bewundern. Außer den beiden aus »Q3 Test« bekannten Leveln wurden auf der Messe noch zwei weitere gezeigt, die äußerst vielversprechend aussahen. Mehr zu dem hoffentlich noch dieses Jahr erscheinenden Titel erfahren Sie im ausführlichen Preview auf Seite 22, in dem wir von unserem Vor-Ort-Besuch bei id Software in Texas berichten.

- **Hersteller: id Software/Activision**
- **Termin: November '99**



RAYMAN 2



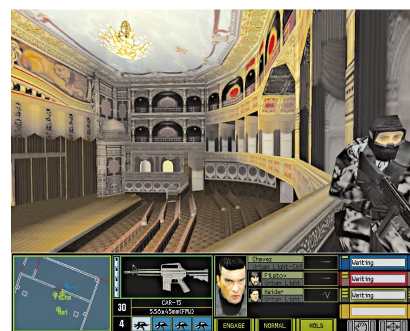
Der entzückende und mit vielen Humoreinlagen garnierte 3D-Hüpfer bietet mehr als 40 Stunden Spielspaß, vor allem aber Spring- und Actioneinlagen en masse. Die reizvollen Unterwasserwelten, Wälder und Gebirgslandschaften brillieren mit phosphoreszierenden Lichteffekten, Sympathieträger Rayman dagegen mit halsbrecherischen Stunts etwa beim Wasserskilaufen oder einem wilden Raketen-Ritt. An Gegnern wartet eine respektable Anzahl von Piraten, Hühnern, Zombies und zweibeinigen Raketen.

- **Hersteller: Ubi Soft**
- **Termin: September '99**

ROGUE SPEAR

Verbesserte Grafik und eine komplett neue künstliche Intelligenz sind die hauptsächlichen Neuerungen des Nachfolgers von »Rainbow Six«. Dazu können Sie jetzt auch das Tun Ihrer Mannen auf der Karte in Echtzeit überprüfen. Wie in »Eagle Watch« werden reale Örtlichkeiten nachgebildet, etwa eine von Terroristen besetzte Boeing 747.

- **Hersteller: Red Storm Entertainment**
- **Termin: 3. Quartal '99**



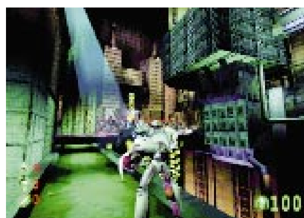
SHEEP

Wollten Sie nicht schon immer eine Schafherde hüten? Das können Sie hier in 16 Leveln tun, wobei Sie darauf achten müssen, daß die Tierchen nicht in elektrische Leitungen laufen, von Mähdreschern zu handlichen Wollballen verarbeitet oder von in Teichen lebenden Haien gefressen werden. Skurril verspricht auch das Leveldesign zu werden, dafür spricht schon die hier ebenfalls auftauchende »Titanic«.

- **Hersteller: Empire Interactive**
- **Termin: 3. Quartal '99**

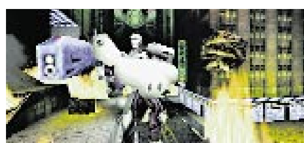


SLAVE ZERO



Die Accolade-Titel werden seit neuestem nicht mehr von Electronic Arts, sondern von Infogrames vertrieben. In »Slave Zero« treten Sie in der Perspektive der dritten Person als biomechanischer Roboter gegen den Tyrannen SovKahn an. Dieser regiert eine Mega-Stadt, in der Sie sich erst einmal durch mehrere Level vom Untergrund an die Sonne kämpfen müssen, um sich dem Feind zu stellen.

- **Hersteller: Accolade/Infogrames**
- **Termin: 2. Quartal '99**



SPACE INVADERS

Und noch ein Automaten-Klassiker, den Activision in aktuelles Gewand kleidet: Dank Direct3D erscheinen die invasionslüsternen Außerirdischen nun auch mit gefilterten Texturen und Transparenzeffekten. Wie gehabt, fühlen sich zahlreiche Raumschiffe magisch vom unteren Bildschirmrand angezogen und rutschen dabei immer eine Ebene tiefer. Mit Ihrer Kanone sollen Sie genau dies verhindern, und möglichst selbst keinen Schaden nehmen.



- **Hersteller: Activision**
- **Termin: 3. Quartal '99**

SPEC OPS 2

Im Vergleich zum Vorgänger bringen die Designer eine Reihe neuer Features ins Spiel: Ihre Gruppe besteht diesmal aus bis zu vier Soldaten, die Sie einzeln befehligen können. Mit einem Editor entwerfen Sie eigene Einsätze, und die Grafik-Engine ermöglicht jetzt endlich vernünftige Sichtweiten von über 20 Metern. Zusätzliche Ausrüstung wie Drahtschneider und Signalraketen erweitert die taktischen Möglichkeiten.

- **Hersteller: Zombie/ Take 2 Interactive**
- **Termin: 4. Quartal '99**



STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE



Entwickler Raven hat in seiner Firmenhistorie hochdekorierte Produkte wie »Hexen 2« und »Heretic 2« stehen, die durch innovatives Spieldesign und gute Technik auffielen. An letzterer ist aber auch id Software nicht ganz unschuldig, da die Texaner für gewöhnlich die Grafik-Engine liefern. Das ist hier wieder so, daher macht dieser 3D-Shooter mit dem »Quake 3 Arena«-System schon jetzt einen blendenden Eindruck, dank runder Formen, Lichteffekte und volumetrischem Nebel.



Die zehnjährige Star-Trek-Lizenz, die Activision erworben hat, wird diesmal benutzt, um eine Story im »Voyager«-Szenario anzusiedeln. Ganz im Gegensatz zur sonstigen Förderationspolitik geht es aber mit Gewalt zur Sache. Die Voyager wird in einen Hinterhalt gelockt und überfallen; ehe Captain Janeway und Commander Chakotay es richtig mitbekommen haben, sind üble Elemente bereits in das Schiff eingedrungen. Ausgerüstet mit Tricorder, Phaserpistole und Phasergewehr räumen Sie im Schiff auf, wobei alle Örtlichkeiten naturgetreu nachgebildet wurden, etwa die Brücke, der Maschinenraum oder das Holodeck. Im Schiff treffen Sie alle bekannten Charaktere wie Tuvok und Tom Paris, die Sie im Deathmatch oder Coop-Mode auch selber übernehmen können.



- **Hersteller: Raven/Activision**
- **Termin: 1. Quartal 2000**

STARLANCER

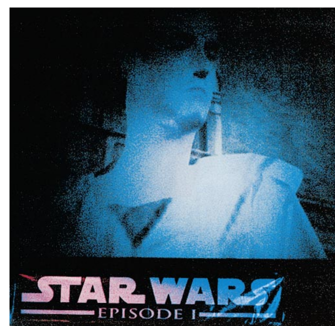


Eine Allianz westlicher Staaten - neben den USA und Großbritannien befindet sich auch Deutschland auf der vermeintlich guten Seite - kämpft gegen Rußland und China um die Vorherrschaft im Sonnensystem. Digital Anvil, die Firma der Brüder Roberts, wirft bei diesem Titel ihre »Wing Commander«- und »Privateer«-Erfahrungen in die Waagschale. Über 80 Raumfahrzeuge sausen zwischen den Planeten hin und her, wobei die einzelnen Kämpfe durch eine intensiv erzählte Rahmenhandlung zusammengehalten werden sollen. Eine dynamische Missionsstruktur führt dazu, daß die Handlungen des Spielers Auswirkungen auf die Weiterentwicklung der gesamten Kampagne haben. Zudem sind neutrale Raumschiffe zu beobachten, die eigenständig unterschiedliche Aktivitäten ausführen.



- **Hersteller: Digital Anvil/ Microsoft**
- **Termin: 4. Quartal '99**

STAR WARS EPISODE 1: OBI-WAN



Freunde gepflegter 3D-Shooter werden ebenfalls durch den »Episode 1«-Hype beglückt. Der inoffizielle »Jedi Knight«-Nachfolger wird vor allem die Macht-Fähigkeiten betonen, ebenso den Lichtsäbel-Kampf. Bei der offiziellen Star-Wars-Pressekonferenz (bei der übrigens der zweite Internettrailer tosenden Applaus erntete!) führte man einen Trailer vor, dem sich entnehmen ließ, daß die Original-Schauspieler wie Ewan McGregor in der Rolle des Obi-Wan Kenobi für das Motion-capturing herangezogen wurden. Obwohl die Spielsequenzen noch stark nach Jedi Knight aussahen, soll der Titel eine komplett neue Grafik-Engine bekommen.

Unbekannt ist noch, ob sich das Spiel auf Teile des Films beschränken oder nach dem Vorbild von »Die dunkle Bedrohung« de facto die komplette Handlung enthalten wird. Das Bild entstammt übrigens dem Trailer und wurde mit einem Fotoapparat aufgenommen, daher die schlechte Qualität.

- **Hersteller: LucasArts**
- **Termin: 4. Quartal '99**

STAR TREK: KLINGON ACADEMY



Über 30 Missionen und zusätzlich ein Missionsgenerator erwarten Sie in »Star Trek: Klingon Academy«. Als junger Klingone Torlek kämpfen Sie mit Ihrem Raumschiff gegen die interplanetare Föderation. Sie fliegen durch Schwarze Löcher, Asteroidenfelder oder Ionenstürme und müssen zeigen, daß sie die richtige Kampftaktik gelernt haben.

- **Hersteller: Interplay**
- **Termin: 3. Quartal '99**

TACHYON – THE FRINGE

Novalogic bastelt an einer Space Opera klassischen Ausmaßes. Bei »Tachyon« soll es keine lineare Missionsstruktur, sondern eine offene Story geben, die Sie auf der Seite der GalSpan Mega-Corporation oder der rebellischen Siedlern von Bora erleben. Vom mit Aufträgen verdienten Geld kaufen Sie sich Waffen und Ausrüstung oder gleich ein besseres Schiff. Ihre Feuerkraft läßt sich auch mit Flügelleuten verstärken. Über Novaworld sollen sich interessante Multiplayer-Aspekte ergeben.

- **Hersteller: Novalogic**
- **Termin: 3. Quartal '99**



THE WHEEL OF TIME



Das Rad des Schicksals dreht sich weiter: In der Umsetzung von Robert Jordans bekannter Buchreihe sammeln Sie magische Siegel ein und lernen neue Zaubersprüche, die Sie Ihren Feinden um die langen Ohren hauen. Eine verbesserte »Unreal«-Engine sorgt für grafische Brillanz. Die handgezeichneten Texturen trösten etwas darüber hinweg, daß die tolle Lizenz »nur« in einen nichtsdestotrotz eindrucksvollen 3D-Shooter gepackt wurde.

- **Hersteller: Legend Entertainment/ GT Interactive**
- **Termin: August 1999**

TRICKSTYLE

Die Criterion Studios zeichnen für dieses Snowboard-Rennen ohne Schnee verantwortlich, das noch in diesem Jahr bei Acclaim erscheinen soll. Wie in »Zurück in die Zukunft« düsen Sie auf Hoverbikes durch futuristische Varianten bekannter Metropolen wie Tokio oder London. Besonderer Gag: Aus rund 40 Stunts lassen sich circa 400 neue Spezialbewegungen zurechtkombinieren, die Ihr Punktekonto füllen.

- **Hersteller: Criterion/Acclaim**
- **Termin: Herbst '99**



X-COM: ALLIANCE

In »X-COM Alliance« übernehmen Sie in der Ich-Perspektive das Kommando über den Forschungskreuzer Patton, der durch ein Mißgeschick von einem verlassenen Dimensionsportal 60 Lichtjahre von der Erde wegkatapultiert wird. Hier geraten Sie mitten in einen brutalen Krieg hinein, eine der Parteien ist Ihnen sogar bereits bekannt, da die Menschen selbst einmal Krieg gegen diese Rasse geführt haben. Sie müssen versuchen, in 15 Missionen das Vertrauen der Ascidianer, der Gegenpartei, zu erlangen und diese als Verbündete zu gewinnen. Desweiteren müssen Sie den Weg zur Erde zurück finden. Es ist ein ausgiebiger Forschungspart geplant, denn über die anderen Rassen lernen Sie am meisten, wenn Sie deren Waffen und Artefakte sammeln und erforschen. Sie können fünf Spielcharaktere gleichzeitig steuern. Für mehrere Spieler soll ein kooperativer und ein Deathmatch-Modus integriert werden.

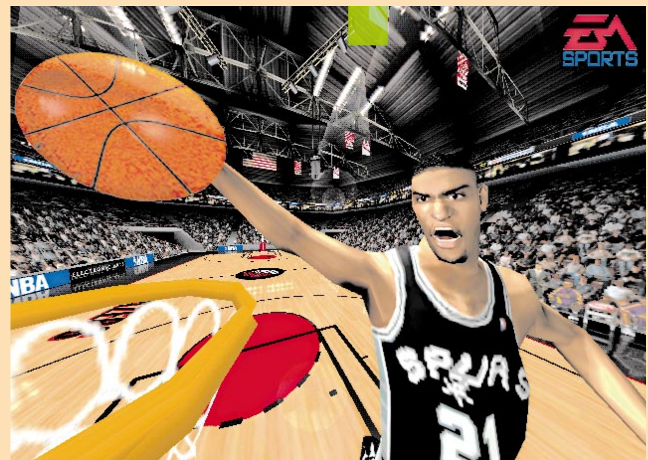


- **Hersteller: Microprose/Hasbro Interactive**
- **Termin: 1. Quartal 2000**

NBA LIVE 2000

Der sechste Auftritt der sicherlich besten und mit der offiziellen NBA-Lizenz angereicherten Basketballserie liefert erstmals die Möglichkeit eines (Ein-) Mann-gegen-Mann-Spiels. Zudem verfügen die vormals maskenhaften Gesichter der Polygon-Spieler über eine gewisse Mimik, nach wie vor werden sie mit rasanten Automatik-Kameraschwenks ins beste Licht gerückt. Dank eines Spielereditors dürfen Sie Ihren Jungs ein individuelles Aussehen verpassen. Neuerdings wuselt auf dem Feld auch ein Schiri herum, selbst Hinterhofspiele in freier Natur werden mit von der Partie sein.

- **Hersteller: EA Sports**
- **Termin: Herbst '99**



FIFA 2000

Wie in jedem Jahr beglückt uns EA auch heuer wieder mit einer Fußballsimulation. Wie immer verfügt diese dank der FIFA-Lizenz über die korrekten Spieler- und Teamnamen. Diesmal messen europäische Clubmannschaften aus 17 Ländern im europäischen Pokalwettbewerb und/oder während einer kompletten Saison ihre Kräfte und ermitteln dabei auch Auf- und Absteiger. Darüber hinaus treten über 40 der besten europäischen Mannschaften aller Zeiten auf. Gegenüber dem Vorgänger wurden die Ballphysik, die Spieleranimationen und das Zweikampfverhalten aufgepäppelt. Optisch sorgen die neuesten programmiertechnischen Errungenschaften der Schatten- und Lichteffekte sowie frei wählbare Kameraperspektiven für Dynamik. Die Spieler verfügen neuerdings über eine Mimik. Spieltechnisch dagegen dürfen Sie sich auf Fallrückzieher, Übersteiger, Volleyschüsse, Kopfbälle, Blutgrätschen, angeschnittene Flanken, Direktpaßspiel sowie eine präzisere Kontrolle des Luftraums und des Balles freuen. Auch das Abschirmen der Pille vor dem Gegenspieler wird erleichtert, so daß es Dribbelkünstler ein wenig leichter haben könnten. Im Mehrspieler-Betrieb mischen maximal 20 menschliche Fußballfans mit, bei besonders gelungenen Aktionen kommen Zwischensequenzen sowie originalgetreu umgesetzte Schlachtengesänge zu Ohren. Für den gesprochenen deutschen Kommentar werden einmal mehr bekannte Reporter aus Funk und Fernsehen sorgen.





- **Hersteller: EA Sports**
- **Termin: Herbst '99**

FORMULA 1 CHAMPIONSHIP



Die actionlastige Formel-1-Rennsportsimulation protzt mit den Originalnamen der aktuellen Fahrer, Rennställe und Wagen. Darüber hinaus werden auch die Strecken- und Kurvenverläufe der originalen Formel-1-Rennstrecke mit pedantischer Genauigkeit digialisiert. Selbstverfreilich verhalten sich die Boliden dank der getreuen Umsetzung ihrer inneren technischen Werte wie die realen Pendants. Der Zwei-Spieler-Betrieb ist dank eines Splitscreen-Modus auch an einem Rechner möglich.

- **Hersteller: EA Sports**
- **Termin: Winter '99/2000**

TIGER WOODS PGA TOUR 2000

Besonders viel Mühe gab man sich bei der mit einem Editor und acht Kursen ausgestatteten Golfsimulation mit den schnellen Kameraschwenks. Letztere ermöglichen es, eine komplette Runde in weniger als einer halben Stunde zu absolvieren. Gegolft wird wahlweise via Dreiklick oder mit einem selbst ausgeführten Maus-Schwung. Dank des in Echtzeit berechneten Ballfluges kann dieser noch in der Luft verändert werden.

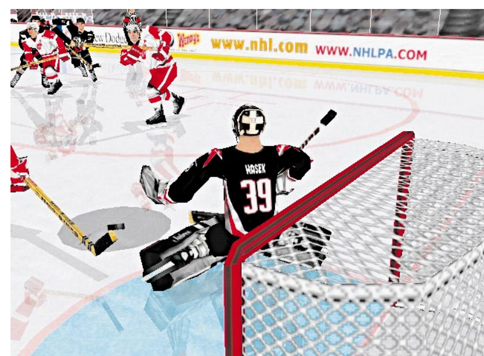
- **Hersteller: EA Sports**
- **Termin: Herbst '99**



NHL 2000

Die beste Eishockeysimulation kurvt in die nächste Saison. Die Geschmeidigkeit der Kufencracks soll dabei dank einer gesteigerten Frame-Rate zunehmen, runderneuerte mächtige Schlagschüsse, erfolgversprechende One-Timers, die noch vor der blauen Linie abgefeuert werden, und knüppelharte Bodychecks machen die ohnehin schon rasante Partie noch etwas brachialer. Der Saisonmodus läßt sich auf eine mehrjährige Karriere mit integriertem Transfermarkt ausdehnen. Dank der offiziellen NHL-Lizenz treten erneut die originalen Teams und Spielernamen der amerikanischen Profiliga auf. Originell: Während der optional zuschaltbaren Schlägereien ziehen die Kontrahenten ihre Handschuhe aus und werden von der Ersatzbank sowie der begeistert mitgehenden Zuschauermenge frenetisch angefeuert.

- **Hersteller: EA Sports**
- **Termin: Herbst '99**



ACTION-ADVENTURE

Der Boom ist ungebrochen: Jede Firma, die etwas auf sich hält, hat mindestens ein Action-Adventure in der Pipeline. Und die Genossen ähneln sich alle recht stark: Meist laufen Männlein oder Weiblein vor einer imaginären Kamera durch die Gegend, wehren Feinde ab und sammeln Schätze ein. Unterschiede gibt es nur im Spielaufbau, denn mal wird mehr geschossen, mal mehr gesprungen, und mal müssen mehrere kleine Denksportaufgaben gelöst werden. Entwickelt sich dann noch der Held charakterlich weiter und kann er mit anderen Personen reden, könnte man das Ganze mühelos Rollenspiel oder Adventure nennen – mal sehen, wann wir unsere Genre-Definitionen neu formulieren müssen. Ausnahmen bestätigen die Regel: Lorne Lanning von den Oddworld Inhabitants erzählte uns, daß »Munch's Oddysse« keine Dutzendware werde, sondern erst in zwei Jahren erscheinen solle. Dann nämlich wird die Rechenpower für die Entwicklung und schließlich das Spielen einer komplexen dreidimensionalen Simulation auch für Normalsterbliche erschwinglich geworden sein. (ra)



Action-Adventure: Die Hoffnungsträger

1. System Shok 2
2. Indy 5 & Turm zu Babel
3. Shadowman

ALONE IN THE DARK 4

Die spannenden Abenteuer von Edward Carnby gehen weiter. Das erste »Alone in the Dark« war der Urvater aller 3D-Action-Adventures, mit dem neuen französischen Entwicklerteam Darkworks entsteht nun Teil Nummer vier. Die Spannung soll nicht mehr wie bei den Vorgängern durch Horror aufgebaut werden, sondern vielmehr durch unterschwellige Elemente: Sie werden Dinge hören, aber nicht sehen – und dann taucht plötzlich etwas unerwartet vor Ihnen auf. Auf Blut will man verzichten, doch keine Sorge: Sie werden sich aller Voraussicht nach trotzdem höllisch fürchten und wünschen, das Terrain nie betreten zu haben.

▮ Hersteller: Darkworks/Infogrames
▮ Termin: 1. Quartal 2000



CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC

Nachdem das »Might and Magic«-Universum bereits als Rollen- und Strategiespiel verwurstet wurde, ist nun ein Action-Adventure an der Reihe. Sie übernehmen in einer mittelalterlichen Fantasywelt die Rolle des einsamen Streiters Drake. Ausgerüstet mit Schwert und Magie soll der sich in einer nichtlinearen Geschichte durch fünf zumeist unterirdische Labyrinthe kämpfen und dort bösen Zauberern und Monstern ein wohlverdientes Ende bereiten. Drake beherrscht diverse Bewegungsarten wie Springen, Ducken und Rennen, zudem steigert er mit zunehmender Erfahrung seine Charakterwerte, was dem Ganzen einen leichten Rollenspieleinschlag verpaßt.

▮ Hersteller: 3DO/Ubi Soft
▮ Termin: 3. Quartal '99



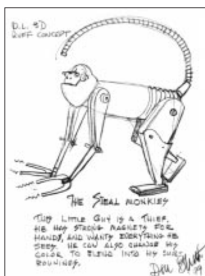
INDY 5 & TURM ZU BABEL

Direkt auf die beiden bisher angekündigten »Episode 1«-Titel folgt das erste Action-Adventure mit Dr. Jones. Im Vergleich zu den letzten bewegten Versionen, die wir zu Gesicht bekommen haben, hat die Qualität und Auflösung der Texturen deutlich zugenommen, riesige Roboter bevölkern unter anderem die 17 neuen Kapitel, die im Jahre 1947 angesiedelt sind. Neben einer Menge verschiedener Waffen wie Bazookas und automatischen Gewehren hat Indy natürlich seine Peitsche, die auf unterschiedliche Weise eingesetzt werden kann. Genau wie man es von dem Archäologen erwartet, finden wilde Lorenfahrten statt, außerdem wird er mit modernster Technologie konfrontiert, beispielsweise Hubschraubern.
Optisch erwarten Sie 3D-Beschleunigergrafik à la »Jedi Knight« und schicke Animationen der Bewegungen.



▮ Hersteller: LucasArts
▮ Termin: 3. Quartal '99

DRAGON'S LAIR 3D



Eine besondere Überraschung gelang dem Mülheimer Softwarehaus Blue Byte: Man erwarb die Lizenz, um den Klassiker »Dragon's Lair« dreidimensional umzusetzen. An der Entwicklung ist auch der bekannte Animations-Spezialist Don Bluth beteiligt, der Ideen und Charaktere beisteuern wird. »Dragon's Lair 3D« soll deutlich interaktiver werden als das nur wenige Wahlmöglichkeiten bietende Vorbild.

- **Hersteller: Blue Byte**
- **Termin: 2000**

NOCTURNE

Nach dem großen Erfolg von »Resident Evil« und der »Alone in the Dark«-Reihe widmet sich auch »Nocturne« ganz dem Horror des Übernatürlichen. Im Jahr 1940 kämpfen Sie als Spezialagent der amerikanischen Regierung nicht gegen böse Nazis, sondern gegen Zombies, Vampire, Werwölfe und andere Widergänger. Die Regierung hat Sie mit einem großen Waffenarsenal ausgestattet, zudem begegnet man etlichen nützlichen Personen. Der Held wird aus der Außenansicht gesteuert.

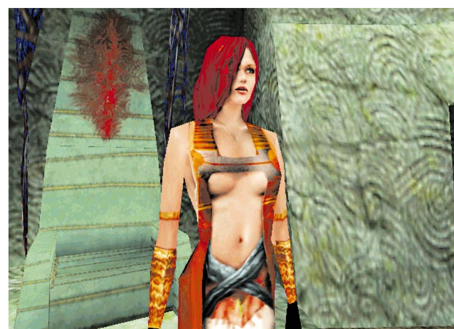
- **Hersteller: Gathering of Developers**
- **Termin: 3. Quartal '99**



OMIKRON THE NOMAD SOUL



Interessant an diesem dusteren Action-Adventure ist nicht nur, daß der Rockopa David Bowie ein paar Lieder beigesteuert hat und sogar als Charakter mitmischt, sondern vor allem das abgefahrene Spielkonzept. Sie durchwandern vier riesige endzeitliche Städte mit mehr als 400 Schauplätzen, sprechen mit der Hälfte der 150 NPCs, sacken 300 Gegenstände ein und nieten Feinde mit der Laserknarre um. Um sich in der namensgebenden Stadt bewegen zu können, müssen Sie sich öfters mal in ein anderes Wesen transferieren, bei einem vorzeitigen Ableben geht Ihre Seele in die nächstbeste Person über, die gerade vorbeispaziert.



- **Hersteller: Quantic Dream/Eidos Interactive**
- **Termin: Oktober '99**

OUTCAST



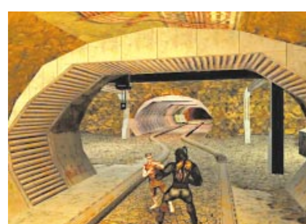
Als Cutter Slade gehen Sie in »Outcast« auf einem fremden Planeten mit sechs großen Kontinenten verloren. Bestand Ihr ursprünglicher Auftrag eigentlich darin, die Erde mit einem Forschungsteam vor der Auslöschung zu bewahren, tritt das nun erst einmal in den Hintergrund, weil die Kreaturen auf diesem Planeten Cutters Hilfe noch dringender benötigen. Löst er ihre Probleme, helfen sie ihm auch, seine Mission erfolgreich zu beenden und sein verlorenes Team zu finden..

- **Hersteller: Infogrames**
- **Termin: 2. Quartal '99**

PLANET OF THE APES

Das storyintensive Drehbuch des Action-Adventures basiert auf den gleichnamigen Kinofilmen. Als menschlicher Astronaut, der auf dem Planeten der Affen gestrandet ist, bekämpfen Sie mit diversen Schießprügeln sowohl herrschsüchtige Menschenaffen als auch allerlei mutiertes Getier von der Fledermaus bis hin zur Riesenratte. Mehr als 1000 im Motioncapturingverfahren erstellte Animationen sorgen für größtmögliche Realitätsnähe, während Sie die insgesamt 70 Schauplätze abwandern.

- **Hersteller: Fox Interactive**
- **Termin: 1. Quartal 2000**



PRINCE OF PERSIA 3D

Der überaus geschmeidig animierte persische Prinz entstammt der Feder der Programmierlegende Jordan Mechner. Der legt mit ihm eines der vielversprechendsten 3D-Action-Adventures der letzten Zeit vor. Abwechselnd mit Knobel-, Kampf- und Geschicklichkeitseinlagen konfrontiert, suchen Sie in den 15, auf sieben Schauplätze (Ruinen, Festungen, Paläste, Kerker) verteilten Leveln nach einer entführten Prinzessin. Die 20 Gegnersorten, die dies verhindern wollen, bekommen mit diversen Säbeln sowie Pfeil und Bogen eines übergebraten. Besonders prachtvoll wirken die im 12. Jahrhundert angesiedelten persischen Märchenlandschaften, die einer Geschichte aus Tausendundeiner Nacht entsprungen sein könnten.

- **Hersteller: Red Orb/Mindscape**
- **Termin: September '99**



SHADOWMAN

Voodoo-Priesterin Mama Nettie sieht die Apokalypse am Horizont dämmern und erschafft daraufhin den »Shadowman«, um die Welt zu retten. Dafür muß Mike LeRoi herhalten, dem die Priesterin eine Schattenmaske in die Brust implantiert. Damit vermag Mike zwischen New Orleans und der Deadside, einer düster-bedrohlichen Totendimension, hin- und herzuwechseln.

Mehr als 20 Kapitel müssen Sie als Mike überstehen. Dabei wollen ihm genregemäß etliche Gegner ans Leder. Doch dafür hat er seine beiden Hände: in jeder darf er eine andere Waffe plazieren und unabhängig voneinander zielen und feuern. Alternativ setzt Mike seine Voodoo-Kräfte ein, die er durch verschiedene Tätowierungen während des Spiels erhält. In seinem Inventar finden sich auch zahlreiche Voodoo-Gegenstände und Schriftstücke mit lebenswichtigen Hinweisen. Stirbt LeRoi, findet er sich in der Deadside wieder. Segnet er dort das Zeitliche, startet er wieder an dem Punkt, an dem er das Totenreich betreten hat. Ihre Widersacher verhalten sich sehr realistisch. So schnuppern beispielsweise ein paar Schäferhunde an Mike herum. Schießt er »versehentlich« auf einen, kommt diesem der Rest des Rudels zu Hilfe. Springt er daraufhin auf einen Felsen in Sicherheit, flitzen die Hunde clever aus der Schußlinie.





Inspiriert wurde Shadowman von der Voodoo-Literatur, Gemälden von Bacon, Breughel und Bosch, Filmen wie Seven, Hellraiser und Eraserhead sowie den Werken von T.S. Eliot und Joseph Campbell – damit ist es ganz klar ein Spiel für Erwachsene. Die düsteren Themen könnten für Kinder zu verstörend sein. Auf der E3 präsentierte Acclaim den Schattenmann hinter verschlossener Tür. Schade eigentlich, denn so entging dem Großteil der Besucher eins der Messe-Highlights.



- **Hersteller: Iguana/Acclaim**
- **Termin: Sommer '99**

RUNE

Auf der Basis der »Unreal«-Engine wollen die Schöpfer von »Heretic« und »Hexen« ein wegweisendes Action-Adventure schaffen. Als Wikingerkämpfer Ragnar sollen Sie das Geheimnis hinter den zahllosen Schrecken entdecken, die das eisige Nordland überziehen. Geplant ist eine dynamische Umwelt, in der vielfältige Abenteuer zu erleben sind. Bislang gibt es aber nur erste Skizzen der Figuren.

- **Hersteller: Human Head/ Gathering of Developers**
- **Termin: 2. Quartal 2000**



STAR TREK DS9: THE FALLEN

Zwischen der sechsten und siebten Staffel plaziert, müssen Sie in »The Fallen« mit Captain Sisko, Commander Worf oder Major Kira die gefährlichen roten Orbs finden – schneller als die Pah Wraiths, die damit den Alpha-Quadranten zerlegen wollen. Es geht auf die DS9, die Defiant und knapp 30 weitere Schauplätze. Das Spiel baut auf die »Unreal«-Engine und bildet den Auftakt für eine dreibändige Buchserie.

- **Hersteller: Simon & Schuster**
- **Termin: 3. Quartal '99**



STAR WARS EPISODE 1: DIE DUNKLE BEDROHUNG



Noch vor dem Filmstart brodelte in Los Angeles die Marketingsuppe: In Spielzeugläden warteten fliegende Raumschiff-Modelle und Action-Figuren, Bücherwürmer wurden mit gleich vier verschiedenen Titelbildern zum Mehrfachkauf des offiziellen Buchs zum Film geködert. Derweil erfuhren wir bei LucasArts, daß die PC-Version schon fertig verpackt ist – wir werden Ihnen also auf alle Fälle in der nächsten Ausgabe einen Test des Action-Adventures zum neuen Kinofilm präsentieren können. Wärmen Sie schon mal das Laserschwert an: Der Kampf gegen das Imperium wird kein allzu leichtes Unterfangen. Wer sich übrigens den Spaß am Film nicht verderben will, sollte sich dieses Spiel erst nach dem Kinobesuch gönnen. Es wird nämlich die komplette Story verraten.

- **Hersteller: LucasArts/THQ**
- **Termin: Juni '99**

SYSTEM SHOCK 2



Shodan ist wieder zurück! Im zweiten Teil des Looking-Glass-Rollenspiels gibt es acht sehr große Level, in die Sie während des Spiels auch wieder zurückgehen können. Ein umfassendes Preview des neuen Looking-Glass-Titels von unserem US-Korrespondenten finden Sie auf Seite 26, zusammen mit den neuen Flugsimulationen aus gleichem Hause.

- **Hersteller: Looking Glass/EA**
- **Termin: 3. Quartal '99**

TITANIUM ANGELS

20 Minuten in der Zukunft: Carmen Blake ist eine ganz und gar nicht engelhafte Kopfgeldjägerin, die ihren Opfern in dem halborganischen Gefährt Titan auflauert. Sie übernimmt Fälle, die den Gesetzeshütern zu heikel sind, beispielsweise die Exekution eines Politikers. Doch dieser Auftrag zieht einen Rattenschwanz an düsteren Verwicklungen und keineswegs simplen Handlungsfäden nach sich – wir wünschen frohes Entheddern in den knapp 20 Kapiteln.

- **Hersteller: Möbius/SCI**
- **Termin: 2. Quartal 2000**



TECHNOMAGE

In der phantastischen Welt von Gothos lebt der »Technomage«. Sie steuern den sympathischen Außenseiter, der erst im Laufe des Spiels zu einem Helden heranreift. Auf Gothos leben zwei Völker, die sich aufgrund eines geschichtlichen Unfalls gegenseitig ignorieren: einmal die zauberkundigen Dreamer, andererseits die Steamer, ein auf Technik spezialisiertes Volk. Der Technomage ist ein Mix aus beiden und vereint somit auch deren Eigenschaften, Sie können daher selbst die Ausrichtung Ihres Charakters bestimmen. Als sich der Held auf die Suche nach seinem Vater bei den Steamern begibt, geschehen seltsame Dinge, Monster brechen wie vor Urzeiten aus der Erde heraus und bedrohen beide Völker. Mit Schwert und Magie bewaffnet begeben Sie sich auf die Suche nach den Ursachen der unheimlichen Geschehnisse.

- **Hersteller: Sunflowers**
- **Termin: 4. Quartal '99**



ADVENTURES & ROLLENSPIELE



Es ist soweit: Nach dem Abtritt der Textadventures hat nun auch die letzte Stunde des klassischen Grafikadventures geschlagen. Zwar gibt es noch immer Titel wie »Star Trek: Insurrection«, die technisch an »Grim Fandango« erinnern, doch für den Insurrection-Autor Eric Dallaire ist dies nur ein Übergang: »Wenn die Technik weit genug entwickelt ist, werden alle Adventures in einer komplett in 3D simulierten Umwelt spielen.« Könnte man auch ohne Probleme ein Action-Adventure nennen ... die Genre-Grenzen verschwimmen immer mehr.

Ähnlich sieht es bei den Rollenspielen aus. Obwohl hier noch Programme wie »Planescape Torment« mit isometrischer Grafik anstehen, geht der Trend auch hier in Richtung 3D, wie »Ultima Ascension« zeigt.

Reine Online-Abenteuer und Rollenspiele sind noch keine Massenware. Zwar verkündete Richard »Lord British« Garriott vollmundig, daß Origin in Zukunft ausschließlich Online-Spiele herausbringen werde, doch das bleibt abzuwarten. Schließlich gibt es nicht nur in Deutschland viele Spieler, die weder Modem noch Internet-Provider besitzen. (ra)

Adventures & Rollenspiele: Die Hoffnungsträger

1. Ultima Ascension
2. Deus Ex
3. Planescape Torment

SIMON THE SORCERER 3D

Simon, der beliebte Aushilfszauberer stürzt sich – nachdem die Arbeiten an dem Spiel zeitweilig eingestellt wurden – nun doch noch ein drittes Mal in ein vor abgefahrenen Witzen überbordendes Comic-Abenteuer. Erstmals durchwandert er dabei eine echte 3D-Welt, trifft dort über 50 gesprächsbereite Figuren von nur teilweise menschlicher Natur, zum Beispiel den bereits von den Vorgängern bekannten, unverwüstlichen Sumpfling. Verschiedene Lösungswege führen zu unterschiedlichen Enden, so daß sich selbst mehrmaliges Durchspielen lohnt. Hübsche Lichteffekte und Schattenwürfe erlebt allerdings nur, wer im Besitz einer 3D-Grafikkarte ist.

- **Hersteller: Adventure Soft/Hasbro**
- **Termin: Oktober '99**



GABRIEL KNIGHT 3



Im Zenit des Grusel-Adventures steht das (real existierende) altertümliche französische Dörfchen Rennes-de-Chateau. Der Dämonenjäger Gabriel Knight sowie seine Freundin Grace sollen dem hiesigen Adel einen Vampirfluch vom Hals schaffen. Da die NPCs über ein Eigenleben verfügen und der gesamte Spielverlauf in Echtzeit voranschreitet, hängt der Erfolg oft davon ab, ob Sie zur richtigen Zeit am richtigen Ort sind. Wie beim Vorgänger übernehmen Sie zeitweilig die Rolle von Grace.

- **Hersteller: Sierra/Havas Interactive**
- **Termin: November '99**

THE REAL NEVERENDING STORY

Die Arbeiten am Abenteuer nach Motiven von Michael Endes unendlicher Geschichte schreiten planmäßig voran. »Discreet Monster« Timon Herzog führte uns dort eins der »Spiele im Spiel« vor: eine Geschicklichkeits-Etappe in 3D, die – ganz in schwarzweiß gehalten – vom Filmklassiker »Moderne Zeiten« inspiriert wurde. Um an den riesigen Maschinen vorbeizukommen, rufen Sie den Arbeitern diverse Kommandos zu.

- **Hersteller: Discreet Monsters**
- **Termin: Herbst '99**



STAR TREK: INSURRECTION



Ein Jahr nach der Handlung des gleichnamigen Kinofilms gibt es wieder Ärger auf dem Planet der Ba'ku, die ja das Geheimnis der Unsterblichkeit kennen. In der Rolle eines Fähnrichs müssen Sie eine romulanische Verschwörung aufdecken, die sonst durchaus mit der Vernichtung der Föderation enden könnte.

Einige Original-Schauspieler wie Patrick Stewart werden per Motion-capturing und Sprach-Samples auch im Spiel auftauchen. Ausgerüstet mit Phaser, Tricorder und anderem Föderations-Equipment laufen Sie auf dem Planeten herum, dessen Örtlichkeiten adventuremäßig bildweise umschalten. Sie kämpfen gegen die aus dem Film bekannten Mini-Flugroboter; Romulaner und andere Intelligenzwesen lassen sich mit dem bekannten vulkanischen Nervengriff ausschalten.

- **Hersteller: Activision**
- **Termin: 3. Quartal '99**

ANACHRONOX



In »Anachronox« reisen Sie mit Sly Boots und Stiletto Anyway durch die Galaxie und suchen nach einer längst verstorbenen Alienrasse und deren herausragende Technologie. Erforschen Sie dabei bizarre und mysteriöse Umgebungen. Mit verschiedenen Waffen müssen Sie über 150 Monster bekämpfen, die sich Ihnen in den Weg stellen. Im Laufe der Geschichte werden Sly und Stiletto noch von fünf weiteren Charakteren unterstützt.

- **Hersteller: Ion Storm/Eidos**
- **Termin: 3. Quartal '99**

GOTHIC

Die aktuelle Version des Rollenspiels aus dem Ruhrgebiet zeigt neue Features wie Wälder, die aus einzelnen Bäumen samt Blätterdach bestehen. Durch den Einsatz von Polygonen, die ab einer bestimmten Entfernung undurchsichtig werden, hält sich der Rechenaufwand in Grenzen. Bis zu fünf Mitspieler können an Multiplayer-Runden teilnehmen. Zwölf Lager und rund 250 NPCs versprechen viel Abwechslung. Zünftige Dungeons fehlen natürlich ebensowenig.

- **Hersteller: Piranha Bytes/ Egmont Intertactive**
- **Termin: Januar 2000**



ARCATERA



Das Rollenspiel erinnert zwar optisch an »Return to Krondor«, ist aber mit seiner riesigen Fantasywelt und der an Quests überbordenden Geschichte inhaltlich eher mit dem »Schwarzen Auge« verwandt. Ihr Held, dem sich zeitweise bis zu drei Weggefährten von fünferlei Gattung (wie Mönch, Dieb, Kämpfer ...) anschließen, legt sich mit über 20 Monstersorten an und bequatscht rund 80 NPCs, die über ein Eigenleben verfügen. Gemäß der mit einem Zeitlimit versehenen Hauptaufgabe sollen Sie einer bösen Sekte das wohlverdiente Ende bereiten.



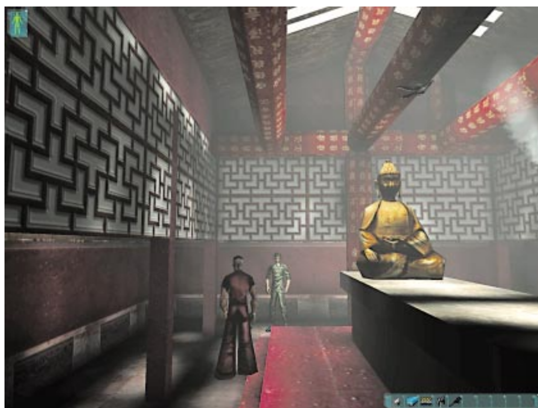
- **Hersteller: Westka/Ubi Soft**
- **Termin: Dezember '99**



DEUS EX

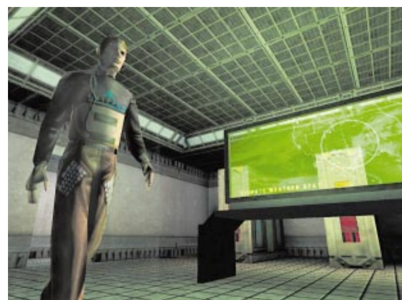
In der Ion-Storm-Außenstelle in Austin werkelt gerade »Ultima Underworld«- und »System Shock«-Chefdesigner Warren Spector an seinem neuen Titel. Dort kann er zwar nicht wie seine in Dallas ansässigen Kollegen die ganze Stadt überschauen, er wird aber auch so durch die schlechte Presse der letzten Monate abgelenkt.

Im Jahre 2052 ist alles so, wie die schlechtgelauntesten Pessimisten es vorausgesagt haben: die Weltwirtschaft steht kurz vor dem Zusammenbruch, Millionen sterben an Krankheiten, es herrschen Umweltverschmutzung und Terrorismus, die Kluft zwischen Reich und Arm ist größer als im alten Ägypten. Zu allem Überfluß entdecken Sie eine jahrhundertealte Verschwörung, bei der es um nichts Geringeres als die Weltbeherrschung geht. Und wie es halt so ist, glaubt niemand daran, niemand außer Ihnen – frei nach dem Motto »Nur, weil man paranoid ist, heißt das nicht, daß sie nicht doch hinter einem her sind.«



Interessanterweise wird keine Grafik-Engine von id Software, sondern die von »Unreal« benutzt. Trotz der 3D-Shooter-ähnlichen Steuerung liegt das Hauptaugenmerk auf der Interaktion mit NPCs, ohne diese dabei zu entleiben. Statt dessen spinnen Sie auf der Suche nach der Wahrheit lieber selbst Intrigen. Beim Sammeln von Informationen besuchen Sie Örtlichkeiten auf der ganzen Welt wie Paris, New York und Hongkong. Durch Nano-Technologie soll Ihr Charakter formidable Fähigkeiten erhalten; welche das sein werden, wurde uns leider nicht verraten. Die Umgebung wird höchst realistisch ausfallen, alle Objekte können manipuliert und auf verschiedene Weise benutzt werden.





- **Hersteller: Ion Storm/Eidos Interactive**
- **Termin: 4. Quartal '99**

MIGHT & MAGIC 7



Im Gegensatz zum eher grobkörnigen Vorgänger erstrahlt dieses Rollenspiel wahlweise auch im augenschonenden 3D-Karten-Licht. Diesmal hangeln Sie sich nach einer ausführlicheren Charaktergenerierung durch über 100 Subquests, die Kämpfe werden von Ihrer vierköpfigen Mannschaft wahlweise in Echtzeit oder im Rundenmodus ausgefochten. Dabei gelangen sowohl altbekannte als auch neue Zaubersprüche und Monster sowie das übliche Sammelsurium an Fern- und Nahkampfwaffen zum Einsatz. Und das nur, um eine unsinnige Fehde zwischen Menschen und Elfen zu beenden, wobei Sie sich auf eine der beiden Seiten schlagen, aber auch völlig neutral verhalten dürfen. Dieses Verhalten wird sich auch wesentlich auf den Fortgang der epischen Geschichte auswirken.



▮ Hersteller: 3DO/Ubi Soft
▮ Termin: 2. Quartal '99

PLANESCAPE TORMENT



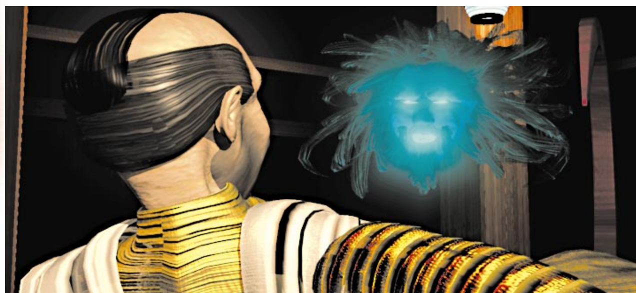
Altmeister Guido Henkel, bekannt durch die Trilogie »Das Schwarze Auge«, stellte auf der E3 seinen Titel »Planescape Torment« höchstpersönlich vor. Bei Ihrem Charakter können Sie selbst bestimmen, wie stark dessen festgelegte Attribute ausgeprägt sind. Statt seitlicher Menüleisten wurde eine am unteren Bildrand plaziert, so ist mehr vom Spielgeschehen zu sehen. Bei Kämpfen werden Sie durch Einblendungen sofort darüber informiert, wer welchen Treffer eingesteckt hat. Sie müssen also nicht wie bei »Baldur's Gate« erst den Textkasten am unteren Rand lesen. Außerdem befinden sich im Tagebuch des Helden Einträge über alle Personen, die ihm begegnet sind – mit Infos über deren Stärken und Schwächen.

▮ Hersteller: Interplay
▮ Termin: 4. Quartal '99

THRONE OF DARKNESS

Was kaum jemand weiß: »Diablo« wurde erst knapp ein halbes Jahr vor der Masterversion samt Programmier-Team von Blizzard eingekauft. Da ihre Leistungen so gut wie nicht öffentlich gewürdigt und kommuniziert wurden, kündigten ein enttäuschter Hauptdesigner und der Chef-Grafiker, die nun gemeinsam an einer Geschichte aus dem Land des Lächelns arbeiten. Als Kriegsherr im mittelalterlichen Japan kommandieren Sie sieben Samurai, die den dämonischen dunklen Kriegsherrn ausschalten sollen. Details wie ein sich automatisch sortierendes Inventar, mehrstöckige Level und ein hervorragender Mehrspieler-Modus lassen nicht nur eingefleischten Diablo-Fans das Wasser im Mund zusammenlaufen.

- **Hersteller: Click Entertainment/Acclaim**
- **Termin: Frühjahr 2000**



NOX



Als größter Herausforderer für Blizzards »Diablo« wird derzeit »Nox«, ein Titel des erfolgreichen Entwicklers Westwood, gehandelt. In der Rolle eines Zauberers, Beschwörers oder Kämpfers schlägt sich der Spieler durch zahllose Level – immer auf der Suche nach Wertgegenständen, die sich zum Erwerb von Waffen und magischen Sprüchen in Bargeld eintauschen lassen. Es werden auch Fallen und Teleporter vorhanden sein, die Sie im Spielverlauf mit Ihrem Helden nutzen können.

- **Hersteller: Westwood/ Electronic Arts**
- **Termin: 3. Quartal '99**

VAMPIRE: THE MASQUERADE

In der Rolle des Ritters Christof Romuald kämpfen Sie in Prag und drei weiteren Städten des Mittelalters gegen Vampire. Das Ganze basiert auf einem Pen-and-paper-Rollenspiel von White Wolf. Trotz der 3D-Ansicht müssen Sie auf klassische RPG-Elemente wie Charakterwerte nicht verzichten. Genre-typisch werden alle Räumlichkeiten im Gothic-Stil, also ziemlich düster und beklemmend gehalten sein.

- **Hersteller: Nihilistic Software/ Activision**
- **Termin: 4. Quartal '99**



ULTIMA ASCENSION

Spötter behaupteten, es würde nicht mehr in diesem Jahrtausend fertig. Bekannte Designer kamen und gingen. Fans fürchteten, statt eines Rollenspiels nur einen Hüpf-und-Spring-Titel zu sehen. Große Erwartungen also für die »Ascension«-Präsentation von Lord British alias Richard Garriott. »Mein persönlicher Ultima-Favorit ist der siebte Teil, und der vierte markiert den Übergang von einem gewöhnlichen Rollenspiel zu einer epischen Geschichte – Ascension soll besser als beide zusammen sein«, erklärt Richard. Als Abschluß der drei Ultima-Trilogien steht das gesamte Land Britannia auf dem Spiel, und: »Der Avatar wird nie wieder nach Britannia oder in seine Welt zurückkehren.« Starker Tobak.

Optisch erinnert alles an ein Action-Adventure: Sie können laufen, springen, tauchen oder schwimmen. Doch Ultima-typisch locken über 200 NPCs, Schiffe, Moongates, Skills, Sub-Plots, Multiple-Choice-Dialoge, Brotbacken und Magie. Allerdings benötigen Sie Reagenzien nur noch zum Eintragen in Ihr Zauberbuch, nicht mehr bei jedem einzelnen Spruchaufsagen. Kämpfe laufen sehr gut kontrollierbar per Maus und Tastatur ab.







Gewohnt detailverliebt mit Wetterwechseln und Tag/Nacht-Zyklen präsentiert sich die Umgebung, jedoch poppten große Objekte wie Häuser und Bäume wie bei einem schlecht programmierten Konsolentitel aus nebeligen Umgebungen auf – und das bei einem Pentium II/450 mit 512 MByte (!) RAM. Dieses Problem soll zusammen mit diversen Bugs in den nächsten drei Monaten beseitigt werden. Und wenn es länger dauert? »Wir machen nicht noch einmal den Fehler, ein nicht hundertprozentig fertiges Produkt zu veröffentlichen«, so Garriott.

- **Hersteller: Origin/Electronic Arts**
- **Termin: Herbst '99**

STRATEGIE & WIRTSCHAFT

Die meisten der auf der E3 vorgestellten Strategiespiele sind schon seit längerer Zeit angekündigt – teilweise konnten erste Versionen bereits vor einem Jahr betrachtet werden. In der Rubrik »Totgesagte leben länger«: Die zwischenzeitlich eingestellte Entwicklung von »Force Commander« wird angesichts der derzeitigen Star-Wars-Hysterie jetzt doch fortgesetzt. Auch »C&C: Tiberan Sun« sowie »Age of Empires 2« nähern sich mittlerweile der Vollendung. Zum Redaktionsliebling wurde das äußerst hübsch aussehende »Theme Park World« von Bullfrog. Zudem punktete der »Panzer General 4« durch eine völlig neuartige 3D-Optik, die endlich frischen Wind in das altehrwürdige Genre der Rundenstrategie bringen wird. (tw)



Strategie: Die Hoffnungsträger

1. Black & White
2. Command & Conquer 3
3. Panzer General 4

Aufbau & Wirtschaft: Die Hoffnungsträger

1. Theme Park World
2. Pharao
3. Dungeon Keeper 2

ABDOMINATION THE NEMESIS PROJECT



Der Codename Ihrer Einsatztruppe in »Abdomination« ist Projekt: Nemesis, eine Militäreinheit von acht Mann, die eigens für Krisenfälle erschaffen wurde. Nun kommt der Zeitpunkt ihres Einsatzes, eine Seuche ist ausgebrochen, binnen weniger Stunden todbringend, 90% der amerikanischen Bevölkerung wurden bereits nach wenigen Tagen dahingerafft. Die Supermarines der Elitetruppe fahnden deshalb nach dem Seuchenherd. Sie haben allerdings nicht nur mit der Seuche zu kämpfen, sondern auch mit deren Überbringern: Die Brood sind eine fremde Rasse, die sich mit ihren Helfern die Erde aneignen will. Sie müssen die Brood-Intelligenz zerstören, ohne dabei zu vergessen, daß nur noch wenig Zeit bleibt. Via Modem werden bis zu acht Spieler gleichzeitig für hygienische Verhältnisse sorgen können.

▮ Hersteller: Hothouse/Eidos

▮ Termin: 3. Quartal '99

AGE OF EMPIRES 2



Wo der Vorgänger endete, setzt der zweite Teil des Microsoft-Hits ein: Die 1000 Jahre vom Fall Roms bis zum Ende des Mittelalters sind das Thema dieses Echtzeit-Strategiespiels. Der sehnlich erwartete Titel soll mit einem neuen Wirtschaftssystem ausgestattet sein. Zudem wird es 13 unterschiedliche Kulturen – unter anderem Franken, Japaner, Byzantiner, Wikinger, Mongolen und Kelten – geben, die mit eigenen Gebäuden, Technologien und Waffen ausgestattet sind. Neben dem militärischen Sieg wird es auch möglich sein, durch ökonomische Vorherrschaft oder die Errichtung von Weltwundern erfolgreich zu sein. Ein Zufallsgenerator erzeugt neue Welten und die historischen Kampagnen wurden mit größeren Karten ausgestattet.



▮ Hersteller: Microsoft

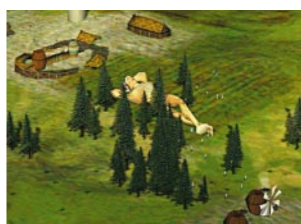
▮ Termin: Oktober '99

BLACK AND WHITE

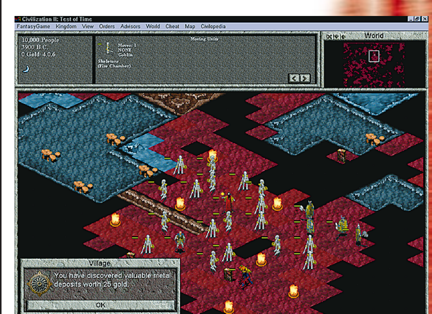
Peter Molyneux hielt sich mit seiner neuen Firma Lionhead dezent im Hintergrund und hatte nur einen winzigen Verschlag angemietet. Sein jüngstes Werk erinnert kaum an bisher erschienene Spiele, besonders die Grafik versetzte bislang noch jeden Betrachter in ungläubiges Staunen. Allenfalls ein paar Parallelen zum Klassiker »Populous« fallen auf – so braucht man viele folgsame Anhänger, um genügend magische Energie zu erhalten.

▮ Hersteller: Lionhead/ Electronic Arts

▮ Termin: 4. Quartal '99



CIVILIZATION: TEST OF TIME



Lange bevor Sid Meier für Microprose »Civilization 3« vorlegen wird, erscheint eine weitere Variante der preisgekrönten Aufbausimulation. Die soll in puncto Grafik, Animation und KI dem Vorgänger um Längen überlegen sein und etwas mehr Action enthalten; sie bietet beispielsweise voll animierte Einheiten und zwei Welten: ein Fantasyuniversum und eine galaktische Landkarte.

▮ Hersteller: Microprose/Hasbro

▮ Termin: August '99

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIAN SUN

Auch wenn Erik Yeo mitsamt einiger Kumpel inzwischen Westwood verließ, um seine eigene Firma aufzuziehen, geht die Arbeit an »Tiberian Sun« mit Hochdruck weiter. Zwar wirkten die auf der E3 gezeigten Missionen äußerst vielversprechend, doch ist der Titel noch immer deutlich davon entfernt, fertig zu sein. Speziell an der künstlichen Intelligenz und der Spiel-Balance wird derzeit kräftig gefeilt. Höchst interessant erschien uns vor allem die Einbeziehung des Geländes in das Spiel. Die zahlreichen Höhenstufen erfordern eine darauf zugeschnittene Taktik, obwohl das Design sich nicht an den derzeit aufkommenden, frei drehbaren 3D-Strategiespielen orientiert.
Fahrzeuge bewegen sich mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten – abhängig vom jeweiligen Typ. Dazu kommen Effekte des überfahrenen Untergrunds, welcher das Vorrücken eines Panzers erheblich behindern kann.



Umherfliegende Splitter und Trümmer getroffener Objekte können Vehikel beschädigen, was zusätzlich zum Realismus des Spiels beiträgt. Einheiten sammeln nach überstandenen Scharmützeln Erfahrung und werden so immer klüger. Der KI galt ein Großteil der bislang investierten Arbeit – schließlich ist Westwood äußerst ambitioniert und hat sich zum Ziel gesetzt, »Starcraft« deutlich zu übertrumpfen. Außer den 17 Hauptmissionen pro Kampagne der beiden Gegner sollen etliche Nebeneinsätze integriert werden, die den Ablauf dynamischer gestalten.

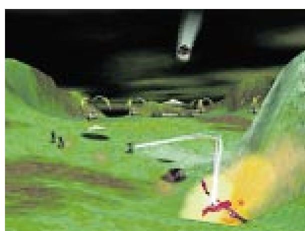




Nach wie vor spielt die Hintergrundgeschichte eine große Rolle und wird wie gehabt mittels aufwendig gedrehter Videosequenzen erzählt.

- Hersteller: Westwood/Electronic Arts
- Termin: August '99

DARK REIGN 2



In das Subgenre der 3D-Echtzeit-Strategie fällt dieser Titel, in dem Sie relativ wenige Einheiten aus frei dreh- und zoombarer Perspektive befehligen. So müssen Sie weitaus planvoller als in ähnlichen Spielen vorgehen, um erfolgreich zu sein. Die Hintergrundstory ist vor dem ersten Teil angesiedelt und berichtet vom Aufstand einzelner Stämme gegen die eiserne Hand des Imperiums. Wie bei »Battlezone 2« zeichnet auch hier der Entwickler Pandemic Studios verantwortlich.

- Hersteller: Pandemic Studios/ Activision
- Termin: 4. Quartal '99

FORCE 21

Im 21. Jahrhundert liebt es die Menschheit noch immer, mit Waffen aufeinander loszugehen. Auf der Seite der Amerikaner oder der Chinesen darf der Spieler über 40 Kampffahrzeuge unterschiedlicher Waffengattungen zum Einsatz bringen.
In den 30 Missionen kommandiert man bis zu 16 aus Panzern, Hubschraubern, Artillerie, Pionieren oder Elektronik-Spezialisten zusammengesetzte Verbände. Die hübsch gestaltete Umgebung besteht aus frei rotierbarem 3D-Gelände.

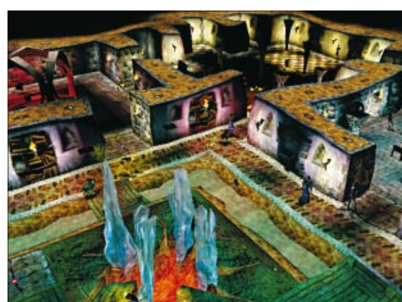
- Hersteller: Red Storm Entertainment
- Termin: August '99



DUNGEON KEEPER 2



Trotz stark verbesserter Optik wurden die meisten Elemente des hochgelobten Vorgängers übernommen. Nach wie vor steht der Spieler auf der Seite des Bösen und muß ein Höhlensystem ausbauen sowie Monster in den Kampf schicken. Fallen müssen aufgebaut werden und die eigenen Geschöpfe verlangen nach Unterhaltung. Ziel ist es, mehrere magische Teile einzusammeln, mit denen ein Königreich gegen die dunklen Mächte verteidigt wird. Nach wie vor setzen die Entwickler auf humorige Einlagen, obwohl der auf der E3 gezeigte Vorspann weniger witzig ist als der bisher verwendete. Es bleibt zu hoffen, daß mit Blick auf den amerikanischen Markt nicht zu viel von dem ursprünglichen, leicht anarchischem Charme weggekürzt wird.



- Hersteller: Bullfrog/ Electronic Arts
- Termin: Juli '99

HOMEWORLD



Die Kämpfe dieses optisch fulminanten 3D-Echtzeit-Strategiespiels finden samt und sonders im stufenlos zoom- und drehbaren Weltall statt, selbst die Minen, Fabriken und Kasernen werden im orbitalen Raum stationiert. Eine ganze Armada detailverliebter Schlachtschiffe und origineller Waffensysteme sorgt für reichlich Abwechslung. Während der Messe wurde zudem bekannt gegeben, daß Mitglieder der Rockgruppe »Yes« für die musikalische Umrahmung sorgen werden.

- **Hersteller: Relic/Havas Interactive**
- **Termin: Juli '99**

IMPERIUM GALACTICA 2

Der Nachfolger zum rund zwei Jahre alten »Imperium Galactica« ist in Arbeit, und zwar wieder bei den Kreativlingen von Digital Reality in Budapest. Im zweiten Teil festigen Sie Ihr Imperium, forschen, produzieren, konstruieren, handeln, spionieren und managen in drei Szenarien herum.

Echtzeit-Kämpfe im All und am Boden finden dabei in einer »Homeworld«-ähnlichen 3D-Ansicht statt.

- **Hersteller: Digital Reality/ GT Interactive**
- **Termin: 3. Quartal '99**



SEVEN KINGDOMS 2

Trevor Chans jüngstes Baby ist nicht mehr allzuweit von der Vollendung entfernt. Ein Kampagnengenerator soll für immerwährenden Spielnachschub sorgen, Diplomatie und Spionage spielen ebenfalls eine große Rolle in dem Echtzeit-Strategiespiel. Außer den verschiedenen Völkern gibt es Gottheiten, deren Unterstützung eigentlich nie schadet, Ihre eigenen Truppen gewinnen durch Heroen (geschichtliche Figuren) deutlich an Moral. In noch größerem Maße als beim Vorgänger gewinnt nicht derjenige, der riesige Mengen Truppen anhäuft und dann alles plattwalzt, sondern tatsächlich strategisch vorgeht. Ergo sollten Sie immer beobachten, was die anderen Völker so tun und Ihr Handeln danach ausrichten.

- **Hersteller: InteractiveMagic**
- **Termin: September '99**



PANZER GENERAL 4 WESTERN ASSAULT

Panzer General 3D«, das vielleicht beste rundenbasierte Militärstrategiespiel überhaupt, bekommt endlich einen Nachfolger, der seinem Namen auch gerecht wird. Denn hier taktieren bis zu vier menschliche Strategen – unterstützt von einer 3D-Grafikkarte – erstmals wirklich in einer frei drehbaren 3D-Welt. Inmitten des Zweiten Weltkrieges nehmen Sie als amerikanischer, deutscher, britischer oder französischer General nicht nur den Feind, sondern auch Wälder, Städte und Brücken unter Beschuß. Während der aus über 60 Szenarien bestehenden acht Kampagnen begeben sich über 200 in 3D modellierte Truppengattungen auf Eroberungstournee nach Westeuropa und Nordafrika.



Erfahrene Verbände – die wie immer repariert, modernisiert und in nachfolgende Szenarien übernommen werden dürfen – bekommen einen kampfkraftsteigernden Kommandanten sowie eine von 20 Führungseigenschaften.



Lichteffekte etwa von brennenden Bäumen und rauchenden Panzerwracks sowie geschmeidig animierte Truppenverbände sorgen für eine Extraportion Realismus. Ein neues Befehlssystem ermöglicht das Erteilen mehrerer Befehle an eine Einheit. Daß das Geschehen nach wie vor auf einer mit Hexfeldern bestückten Karte ausgefochten wird, fällt gar nicht mehr ins Auge, denn die sechseckigen Waben werden nur in unmittelbarer Umgebung der aktiven Einheit eingeblendet. Zu einem noch nicht feststehenden späteren Zeitpunkt wird ein Nachfolger erscheinen, der sich dann den östlichen Kriegsschauplätzen zuwendet.



- **Hersteller: SSI/Mindscape**
- **Termin: September '99**

WARHAMMER 40.000: RITES OF WAR



Bei diesem rundenbasierten Strategiespiel gehen die Taktik-Engine des »Panzer General 3D« und die Einheiten des »Warhammer«-Universums eine originelle Symbiose ein. Innerhalb einer aus 24 Missionen bestehenden Kampagne dirigieren Sie mehr als 70 animierte Render-Mechs über ein hochauflösendes Endzeit-Terrain.

▮ **Hersteller: SSI/Mindscape**
▮ **Termin: August'99**

STAR TREK: ARMADA

Das erste Star-Trek-Strategiespiel von Activision versetzt Sie wahlweise in die Rolle der Föderation, Borg, Romulaner oder Klingonen im »Next Generation«-Universum. Außer auf der taktischen Karte können Sie das Geschehen auch in einer 3D-Ansicht verfolgen. Mit zwei Grafikkarten und Windows 98 läßt sich letztere dank Multi-Monitor-Support sogar auf einen separaten Bildschirm auslagern. Dort werden dann Schiffe und Basen in 3D dargestellt.

▮ **Hersteller: Activision**
▮ **Termin: 1. Quartal 2000**



STAR TREK: STARFLEET COMMAND



Hier darf man sechs verschiedene Rassen übernehmen: die Föderation, die Klingonen, die Romulaner, die Gorn, die Lyaner und die Hydraner. Dabei ändert sich dann nicht nur das Aussehen des Volkes, sondern auch der Spielverlauf. So oder so kämpfen Sie mit Hilfe diverser Schlachtschiffe im Star-Trek-Universum um Macht und Terrain. Sie starten als Kapitän und erklimmen die Karriereleiter.

▮ **Hersteller: Interplay**
▮ **Termin: 3. Quartal '99**

WARLORDS: BATTLECRY!

Die neuen »Warlords« agieren erstmals in Echtzeit. Dennoch werden altbekannte Features wie Armeen, Helden und Quests sowie eine riesige Kampagne erneut mit von der komplexen Partie sein. Dort entscheiden Sie selber, ob Sie auf Seiten der Guten oder der Bösen in das Geschehen eingreifen. Ihre Teilnahme zugesagt haben darüber hinaus illustre 3D-Effekte, ein Editor sowie eine Mehrspieler-Option für sechs menschliche Recken.

▮ **Hersteller: Red Orb/Mindscape**
▮ **Termin: Dezember '99**



STAR TREK: NEW WORLDS

Die Handlung von »Star Trek: New Worlds« spielt zeitlich einige Monate vor dem Film Star Trek 6: Das unentdeckte Land. Sie übernehmen dabei entweder die Föderation, die Klingonen oder die Romulaner.
Nachdem den Romulanern ein Experiment mit einem neuen Waffensystem mißlungen ist, kam es zu einem Subraum-Zusammenbruch, wodurch sich einige neue große Planetensysteme öffneten. Wetteifern Sie mit den anderen beiden Mächten um die Erforschung und Kolonisation dieser Welten. Außerdem müssen Sie Ihre Basen verteidigen und ausbauen.

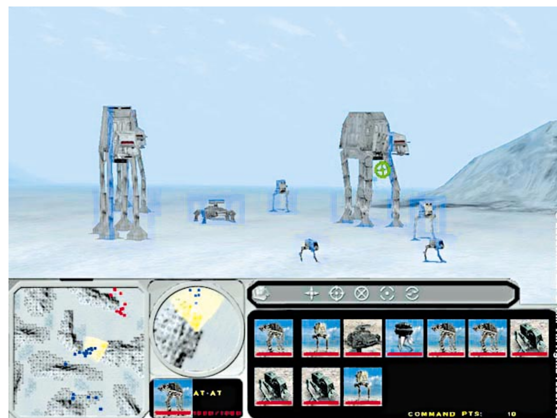
▮ **Hersteller: Interplay**
▮ **Termin: 4. Quartal '99**



FORCE COMMANDER

Anders als die zwei »Episode One«-Titel spielt »Force Commanders« dynamische Story in der guten, alten Zeit der Kinofilme vier bis sechs. Auf rund einem Dutzend Planeten dirigieren Sie auf Rebellen- oder Allianz-Seite neben alten Bekannten wie AT-AT-Walkern und Y-Wing-Fliegern etliche völlig neu erfundene Fahrzeuge. Missionstechnisch verspricht LucasArts Abwechslung: Mal soll ein Stützpunkt errichtet, dann wieder ein strategisch wichtiges Gebäude eingenommen oder zerstört werden. Da die dreidimensionale Grafik noch einen Schuß Politur vertragen könnte, ist nicht mit einem baldigen Erscheinen des Spiels zu rechnen.

▮ **Hersteller: Ronin/LucasArts**
▮ **Termin: 3. Quartal '99**



THEME PARK WORLD



Derzeit steht die Vergnügungspark-Simulation »Rollercoaster-Tycoon« in den Charts ganz oben – Zeit also für die Väter des Klassikers und vermeintlichen Vorbilds »Theme Park«, sich mit einem aufgefrischten Titel zurückzumelden. Zunächst wirkt »Theme Park World« ähnlich wie der Vorgänger, nur daß es eine optische Runderneuerung gab. Noch immer gilt es, möglichst attraktive Fahrgeschäfte zu errichten, um zahlungswillige Kunden anzulocken. Wie gehabt laufen letztere auf den Wegen umher und geben ihr sauer verdientes Geld aus. Auf den zweiten Blick offenbart sich jedoch, welche Vielzahl an Verbesserungen uns erwartet: Der Spieler kann selbst wählen, wie tief er in das Mikro-Management des Freizeitparks einsteigt und ob er sich wirklich um die Würstchenpreise kümmern möchte. Zudem darf er jederzeit in die Haut eines Besuchers schlüpfen und das Geschehen aus dessen Perspektive erleben. Wenn dieser mit der Achterbahn fährt oder ein Karussell besteigt, sehen Sie dies mit den Augen der angewählten Person. Äußerst witzige Fahrgeschäfte wie ein riesiger Affe, der Gondeln in Form zweier Bananen herumwirbelt, oder ein großes, als Trampolin nutzbares Gehirn tragen viel zur Atmosphäre bei.



Vier Themenwelten – inklusive eines Gruselparks – stehen zur Verfügung und dienen als Hintergrund für Ihre Gestaltungsideen. Besonders gelungene Parks werden sich voraussichtlich auf eine eigens eingerichtete Internet-Seite stellen lassen.

- **Hersteller: Bullfrog/Electronic Arts**
- **Termin: 4. Quartal '99**



ANSTOSS 3

Anstoß 3« rückt näher, verkündete Ascaron auf der E3. Es sind einige neue Features geplant, so hat man etwa fast 20 000 Kicker mit weit über einer Million Eigenschaften vorgesehen. Zudem soll es circa 70 neue Statistiken geben, die Sie während und nach dem Spiel über die Leistungen Ihres Team informieren. Ein weiterer Punkt ist der Stadionausbau: Es wird eine Reihe von 3D-Stadien geben, die Sie aus beliebigen Bauteilen zusammensetzen dürfen. Auch Ihr eigenes Vereinsgelände können Sie aus über 300 Objekten kreieren. Einige neue Länder werden ebenfalls bei diesem Fußballmanager vertreten sein, unter anderem Österreich, die Schweiz, Holland und Schottland. Dafür werden Fußballfans diesmal auf die Originalnamen der Spieler verzichten müssen, da die entsprechenden Lizenzen bereits anderweitig vergeben wurden.

- **Hersteller: Ascaron/Infogrames**
- **Termin: 4. Quartal '99**



FRONTIER-LAND



Bei »Frontierland« darf man den Wilden Westen kolonisieren und eine Eisenbahn quer durch Amerika bauen. Einige Schwierigkeiten, beispielsweise in Form kolonisierungsunwilliger Indianer, stellen sich jedoch in den Weg. Aber auch der wirtschaftliche Teil ist nicht zu vernachlässigen, Sie werden Ihre Städte also strategisch geschickt planen und erweitern müssen. Zur Belohnung erwarten Sie bis zu 50 animierte Charaktere in den Wohnsiedlungen.

- **Hersteller: Boris Games/ JoWood Productions**
- **Termin: 3. Quartal '99**

DIE SIEDLER 3: DAS GEHEIMNIS DER AMAZONEN

Nachdem Blue Byte lange Zeit nichts über das angekündigte neue Volk verlauten lassen wollte, rückten die Mülheimer nun gleich mit ersten Ansichten von Gebäuden und Figuren heraus. Erstmals gibt es Frauen im Spiel: Die Amazonen sollen eine eigene Kampagne mitsamt animierten Zwischensequenzen erhalten.

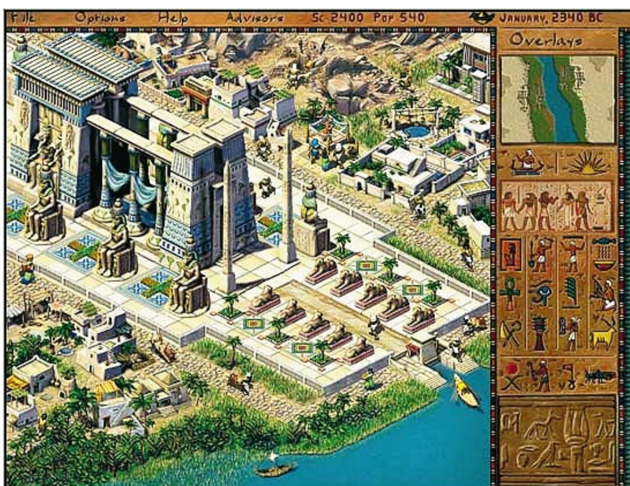
- **Hersteller: Blue Byte**
- **Termin: 3. Quartal '99**

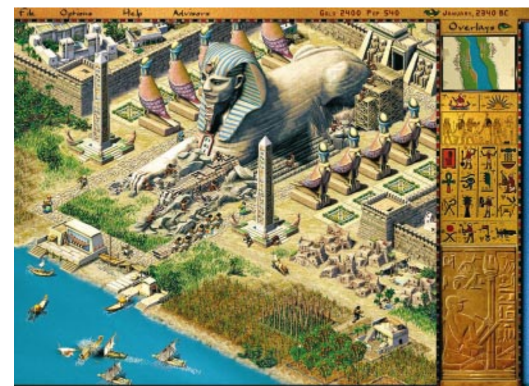


PHARAO

Nach dem beachtlichen Erfolg der »Caesar«-Trilogie widmet sich Impressions nun dem Reich der alten Ägypter. Ähnlich wie beim Vorgänger »Caesar 3« dreht sich bei »Pharao« alles um den Aufbau funktionierender Siedlungen. Die Gestaltung der Spieloberfläche erinnert vom Prinzip her zunächst an die Römer-Simulation, doch wurde der Grafikstil deutlich der anderen Kultur angepaßt. Im Zeitraum 2900 bis 700 vor Christus managt der Spieler ganze Städte und versucht, deren Bewohnern und Wirtschaft möglichst viel Entfaltungsraum zu geben.

Die Landwirtschaft wird realistisch auf die turnusmäßig wiederkehrenden Nilüberflutungen ausgerichtet sein und erfordert geschickte Planungen. Zu den Einwohnern gehören voraussichtlich auch Tänzer, Einbalsamierer und Papyrus-Macher. Nicht nur auf dem Land sollen sich die Armeen mit unberechenbaren Feinden prügeln – Schiffe ermöglichen nach den Absichten der englischen Entwickler regelrechte Seeschlachten. Gigantische Monumente wie Pyramiden können aufgebaut werden, um den eigenen Ruhm zu mehren. Bei einer Vorführung konnte man den fleißigen Arbeitern zusehen, wie sie Stein um Stein solch ein Bauwerk errichteten.





Neben mehreren Kampagnen ist ein Editor geplant, mit dem Szenarien und Karten unterschiedlichen Schwierigkeitsgrades erstellt werden dürfen. Ein Tutorial wird in die Bedienung einführen und den Einstieg erleichtern.

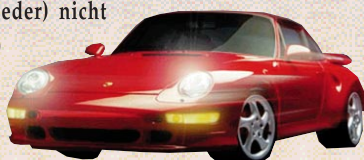


- **Hersteller: Impressions/Sierra**
- **Termin: 3. Quartal '99**

SIMULATIONEN & RENNSPIELE

Im Westen nichts Neues: Neben einigen aufgemotzten Düsenflieger- und auch Propellersimulationen wurden beklagenswert wenige Hubschrauberprogramme angekündigt. Echte Innovationen suchten wir leider vergebens, trotzdem gibt es mit »Gunship 3« und den Programmen von Jane's Combat Simulations und Novalogic solide Vertreter des Genres. Top-Favorit im Rennspielbereich ist natürlich »Need for Speed 4«, Programme wie »Spirit of Speed 1937« verheißen ein ungewöhnliches Erlebnis. Harte Rennsimulationen sind dagegen eher auf dem Rückmarsch, »Grand Prix 3« beispielsweise wurde (mal wieder) nicht gezeigt. (mash)





Simulationen: Die Hoffnungsträger

1. Gunship 3
2. F-22 Lightning 3
3. Panzer Elite 3

Rennspiele: Die Hoffnungsträger

1. Need for Speed 4
2. Re-Volt
3. Spirit of Speed 1937

GP 500



Fahren, was das Zeug hält, heißt in der Motorradsimulation »GP 500« die Devise, denn nur so können Sie die Weltmeisterschaft gewinnen. Die gute graphische Umsetzung der Rennstrecken und die Fahrerperspektive sollten dabei ein realistisches Fahrgefühl vermitteln. Ihre Kontrahenten haben Sie genau im Blick; und falls Sie mal im Sandschotter landen, kommen Sie und Ihr Motorrad automatisch wieder auf die Beine.

- **Hersteller: Microprose/ Hasbro Interactive**
- **Termin: 1. Quartal 2000**

RALLY-MASTERS

An alle Fans von »Colin McRae Rally« richtet sich »Rallymasters« von den »Motorhead«-Machern Digital Illusions. Über 70 Fahrer, 60 Autos und 50 wetterbeeinflußte Kurse, die auch von hinten nach vorne befahren werden können, sollen für Abwechslung sorgen. Ausgefeilte Meisterschafts- und Mehrspieler-Modi fehlen ebensowenig wie eine historische Rally-Variante für den Gewinner aller Wettbewerbe.

- **Hersteller: Digital Illusions/ Gremlin Interactive**
- **Termin: 4. Quartal '99**



NEED FOR SPEED: HIGH STAKES

Zu den beliebtesten Rennspielen überhaupt zählt Electronic Arts' »Need for Speed«-Reihe – das Titelmotiv des Vorgängers belegte bei unserer Titelbild-Wahl immerhin den zweiten Platz. So ist es kein Wunder, daß nach der PlayStation-Version nun die PC-Fassung von »High Stakes« in den Startlöchern steht. Der vierte Teil bietet eine ganze Menge spannende Neuerungen: Wenn Sie mit Ihrem Vehikel in die Böschung rutschen, bleibt es nicht jungfräulich unberührt. Statt dessen sehen Sie deutliche Beulen und Beschädigungen an der Polygon-Karosse. Die Macken wirken sich auf das Fahrverhalten aus: Ohne Licht, mit zersplitterter Frontscheibe oder einem angeschlagenen Motor fallen Sie schnell hinter die Konkurrenz zurück. Auch eingedellte Kotflügel wirken sich nicht sonderlich positiv auf das Fahrverhalten aus. Zum Glück dürfen Sie Ihre Siegesprämie – so Sie das Ziel auch erreichen – zum Reparieren und individuellen Aufrüsten und Tunen des vierrädrigen Freundes verwenden. Mit genügend Kapital kaufen Sie sich gleich ein neues Fahrzeug, samt eigens beschriftetem Nummernschild. In den vier Spiel-Modi, darunter eine Karriere-Variante, sind knapp 20 Kurse, rund ein Dutzend Edel-Automobile wie der BMW M5 und Z3, der Ferrari F50 oder der Mercedes CLK GTR plus sechs Verfolgerfahrzeuge für einen erweiterten »Hot Pursuit«-Verfolgungsmodus enthalten. Die Grafik-Engine wurde weiter verbessert, wenngleich die Optik keinen so großen Sprung wie vom zweiten auf den dritten Teil macht. Armaturenbretter glimmen nun im Dunkeln, und während der Fahrt dürfen Sie jetzt aus Fahrer- und Beifahrerfenster spähen. Coole Sache – hoffen wir, daß High Stakes planmäßig im Sommer erscheint.

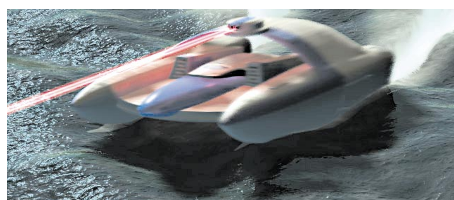






▮ Hersteller: Electronic Arts
▮ Termin: Sommer '99

RED FURY



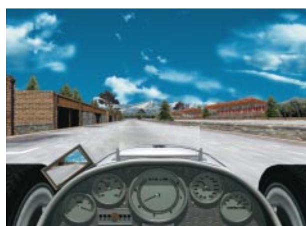
Im nächsten Jahrhundert rasen Sie mit Powerbooten, den sogenannten Hydrocrafts, über den Mars, dessen Polkappen abgeschmolzen wurden. Diese Vehikel lassen sich unter anderem mit Minenwerfern, Laserkanonen und Mörsern bewaffnen. Besonders beeindruckt hat uns das realistische Verhalten der Boote auf dem Wasser sowie dessen Oberfläche und Wellen. So werfen Unterwasserexplosionen die Vehikel hoch in die Luft, so daß sie gar nicht zerstört werden müssen, um sie aus dem Rennen zu befördern. Auch Wellenberge erschweren das Vorwärtskommen.

▮ Hersteller: Interactive Magic
▮ Termin: 1. Quartal 2000

SPIRIT OF SPEED 1937

Atmosphärisch vielversprechend ist die historische Rennwagensimulation »Spirit of Speed 1937«. Sie enthält neun originale Rennstrecken unter anderem aus den USA und Deutschland. Unter den Fahrzeugen sind die großen und bekannten Marken der damaligen Zeit wie Bugatti, Bentley Blower oder Mercedes vertreten. Fünf verschiedene Spielversionen und eine Mehrspieler-Option lassen auf Abwechslung hoffen.

▮ Hersteller: Microprose/ Hasbro Interactive
▮ Termin: 4. Quartal '99



RE-VOLT

Schon mal mit dem Auto vor den Bürgersteig gefahren? Mit dem Reifen vor den Bordstein zählt nicht – in »Re-Volt« donnert das komplette Vehikel dagegen. Wie das? Sie dirigieren ein ferngesteuertes Auto, das natürlich längst nicht so groß wie ein echtes ist. In schönstem 3D geht es zum Beispiel durch eine Vorortsiedlung, ein Museum, einen Spielzeugladen oder einen Supermarkt – die eigentlich alltäglichen Umgebungen ändern sich aus der Frosch-Perspektive dramatisch. Ein Ball oder ein Bleistift wird da zum gefährlichen Hindernis. Power-ups und ein Kurs-Editor sollen den Spaß abrunden.

▮ Hersteller: Acclaim
▮ Termin: Herbst '99



STAR WARS EPISODE 1: RACER



In den zwei Monaten seit unserem LucasArts-Besuch ist das Rennspiel zum neuen Kinofilm deutlich schneller und »runder« geworden. Als Anakin, dessen Gegenspieler Sebulba oder ein anderer von über 20 Piloten brausen Sie mit Ihrem aufrüstbaren Podracer über Planeten, Monde und Asteroiden – und selbstverständlich wartet auch das »Boonta Eve Classic«-Rennen aus Episode 1 auf Sie.

- **Hersteller: LucasArts**
- **Termin: Juni 1999 (JA!)**

TEST DRIVE 6

Mit 40 lizenzierten Autos und 30 neuen Rennstrecken glänzt die nächste Folge der erfolgreichen »Test Drive«-Serie. Sie besuchen dabei Paris, wo Sie beispielsweise in Straßencafes fahren und die Passanten aufscheuchen können. Polizeihubschrauber werden Sie jagen. Sie können zwischen vier Fahrerklassen wählen, wobei jede Klasse eine eigene Schwierigkeitsstufe hat. Oder Sie stoßen im Sumpfland von Louisiana auf Alligatoren. Wettereffekte und gute Fahrvertonung sollen ebenfalls mit von der Partie sein.

- **Hersteller: Accolade/Infogrames**
- **Termin: 4. Quartal '99**



ARMORED FIST 3



Die dritte Panzersimulaton von Novalogic wird neben der Grafik-Engine noch weitere Neuerungen aufweisen. So wurde die Fahrphysik stärker an die Realität angelehnt, Fußsoldaten bevölkern das Schlachtfeld, und außerdem nimmt die generelle Anzahl der Einheiten stark zu. Natürlich wird die neueste Voxelspace-Engine benutzt. Zudem dürfen Sie jetzt im Multiplayer-Modus alle Stationen innerhalb des M1A2-Panzers übernehmen und per Novaworld im Internet spielen.

- **Hersteller: Novalogic**
- **Termin: 2. Quartal '99**

B-17 MIGHTY ACE

Bei der im Zweiten Weltkrieg beheimateten Flugsimulation übernehmen Sie die Aufgaben sämtlicher zehn Crewmitglieder des berühmten US-Bombers B-17. Sie bombardieren Bodenziele und wehren feindliche Jäger ab - alternativ dürfen Sie sich auch in einen der in einem runden Dutzend Typen vorrätigen Jäger schwingen.

- **Hersteller: Hasbro**
- **Termin: Herbst '99**



JANE'S F/A-18

Zum ersten Mal zu sehen war dieser neue Titel der »F-15«-Programmierer auf der E3. Wie die F-15 setzen Sie die F/A-18 für Luft- und Bodenangriffe ein. Eine semi-dynamische Kampagne ermöglicht zwar keine freie Auswahl, trotzdem hat Ihr Handeln Einfluß auf den Missionsbaum. Ein leistungsstarker Editor hilft Ihnen beim Basteln eigener Einsätze.

Die meisten »Sorties« starten von Flugzeugträgern aus, doch auch Landaufträge finden statt, damit Sie nicht nur das Meer sehen. Obgleich die Grafik des Programms ihre Herkunft nicht verbergen kann, nimmt der Detailgrad diesmal drastisch zu. »Bei F-15 haben wir uns auf wenige Bodengebiete konzentriert, jetzt modellieren wir die komplette Landschaft«, sagt Designer Chris Martin.

- **Hersteller: Jane's Combat Simulations/EA**
- **Termin: 4. Quartal '99**



F-22 LIGHTNING 3



Die nächste Action-Simulation aus dem Hause Novalogic ist auf dem Landeanflug. Der Titel setzt weniger auf revolutionäre neue Techniken denn auf Altbewährtes. Wie schon angekündigt, können Sie im Netz per Mikrophon miteinander kommunizieren – und es gibt tatsächlich Atomwaffen, wenn auch nur in fünf oder sechs der rund 50 Missionen. Eine derartige Explosion wird treffend inszeniert mit Lichtblitz, Druckwelle und Atompilz. Vorraussichtlich in der nächsten Ausgabe werden Sie einen Test finden.

In der gleichen Tradition werden Sie noch dieses Jahr Platz in einem »Joint Strike Fighter« nehmen. Unter diesem Arbeitstitel machen Sie mit der Lockheed X-35 dann in drei verschiedenen Varianten – »normal«, als Senkrechtstarter und in der Flugzeugträgerversion – die Luft unsicher.

Hubschrauber-Simulanten haben ebenfalls Grund zur Freude: Schon im Herbst hebt zum vierten Male der »Comanche« ab. In einer modernisierten Fassung der Voxelspace-Engine mit 32-Bit-Farbtiefe werden neue Features geboten, etwa die Kanonensteuerung per Maus.

- **Hersteller: Novalogic**
- **Termin: Juni '99**

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2000



Auch der Millionenseller von Microsoft geht in die nächste Runde. Außer den aus dem »FS 98« bekannten Fliegern dürfen Sie nun noch die Boeing 777-300 und die Concorde fliegen. Über 40 Städte sind bis ins Detail ausgearbeitet, 20 000 Flughäfen warten auf Ihre Landung. In der »Professional Edition« finden Sie übrigens noch eine Menge zusätzlicher Trainingsfeatures.

▮ **Hersteller: Microsoft**
▮ **Termin: 3. Quartal '99**

USAF

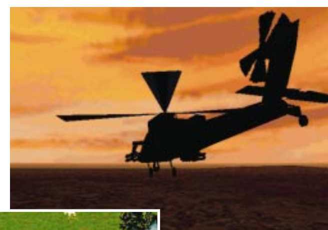
Nach der israelischen Luftwaffe knöpft sich Entwickler Pixel Multimedia die amerikanischen Luftstreitkräfte vor. Acht Flieger von der alten F-105 Thunderchief über die F-4 Phantom bis zu modernstem Gerät wie der F-117 und natürlich der F-22 dürfen geflogen werden. Jane's will mit diesem Produkt außerdem ihren Internet-Spielservice World War ausprobieren, bei dem Sie wie in Novaworld mit über 120 menschlichen Mitspielern gleichzeitig eine Arena bevölkern.

▮ **Hersteller: Jane's Combat Simulations/EA**
▮ **Termin: 3. Quartal '99**



GUNSHIP 3

Der Titel ist irreführend, denn hierbei handelt es sich um die Neuauflage einer ebenso realitätsnahen wie actionbetonten Hubschraubersimulation, die insbesondere im Mehrspieler-Betrieb mächtig Spaß bereiten soll. Eingearbeitet wurden die fortschrittlichsten Helikopter-Modelle und Angriffstaktiken der US Army; der Einsatzplan sieht Aufklärungsmissionen, Bodenangriffe und Dogfights vor. Dies alles geschieht wahlweise in Einzelszenarien oder im Rahmen einer Kampagne mit integriertem Karrieremodus. Originell: »Gunship 3« läßt sich mit der Panzersimulation »M1 Tank Platoon« verbinden, um so kombinierte Panzer/Hubschrauberverbände in die Schlacht zu führen. Witzig ist außerdem das transparente Cockpit, das Sie alle wichtigen Informationen sowohl der Instrumente als auch durch visuellen Kontakt wahrnehmen läßt.



▮ **Hersteller: Microprose/Hasbro**
▮ **Termin: 4. Quartal '99**



PANZER ELITE



Teut Weidemann und sein Team bei Wings Simulations basteln gerade mit Hochdruck an ihrer Panzersimulation, die Realismus in den Vordergrund stellt. Dynamische Kampagnen, ein physikalisch korrektes Fahrmodell und Geschoßverhalten sollen daher für Authentizität sorgen, wobei Sie den Kriegsausgang natürlich nicht beeinflussen können.

▮ **Hersteller: Wings Simulations/ Psygnosis**
▮ **Termin: 3. Quartal '99**

SILENT HUNTER 2

Vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs übernehmen Sie bei dieser Simulation das Kommando über ein deutsches U-Boot. Ihre Aufgabe ist es, im Atlantik möglichst viel feindliche Tonnage der alliierten Gegner, (Zerstörer, Tanker...) auf den Meeresgrund zu schicken. Ein Mehrspieler-Modus ermöglicht die bekannten Rudeltaktiken, ein Szenario- und Patrouillen-Editor dagegen die Erstellung neuer Einsätze.

▮ **Hersteller: Aeon/Mindscape**
▮ **Termin: 3. Quartal '99**



KA-52 TEAM ALLIGATOR



Der »Team Apache«-Nachfolger läßt Sie diesmal auf die Seite der Sowjets wechseln, weswegen als Kampagnengebiet auch Europa und Afghanistan herhalten müssen. Das semi-dynamische Missionssystem wird ähnlich dem Vorgänger aufgebaut sein, die Einsätze sind zwar gescriptet, haben aber immer eine neue Folge. Im Cockpit läßt sich sehr schön erkennen, daß die zwei Besatzungen nebeneinander sitzen, Ihren Kopiloten dürfen Sie bei der Arbeit bewundern.

▮ **Hersteller: Simis/GT Interactive**
▮ **Termin: 4. Quartal '99**

THE SIMS

Will Wright, der Entwickler von »SimCity«, lud auf der E3 höchstpersönlich zur Präsentation seines neusten Produktes »The Sims« ein, einer witzigen Lebenssimulation der Bewohner von SimCity. Sie können dabei wahlweise einen schon bestehenden Sim übernehmen oder Ihren eigenen kreieren, um anschließend für sein emotionales und materielles Wohlergehen zu sorgen. Sind Sie dabei erfolgreich, bringen Sie es schnell zu einer glücklichen, kleinen Familie, deren Alltag Sie dann managen müssen.

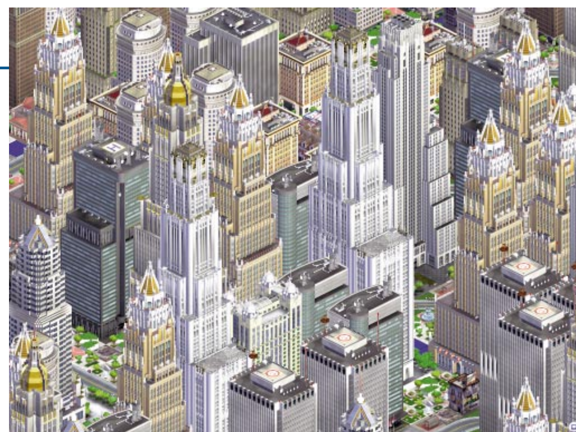
▮ **Hersteller: Maxis/Electronic Arts**
▮ **Termin: 4. Quartal '99**



NACH SPIEL

Erst ein paar Monate nach seinem Erscheinen läßt sich absehen, ob ein großer Titel zum erwarteten Hit avancierte oder floppte. Diese Rubrik wirft daher ein Schlaglicht auf die populärsten Publikumslieblinge – respektive solche, die es gern geworden wären.

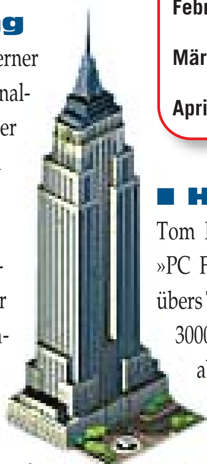




Kurzbeschreibung

Ein Häusermeer bis zum Horizont, pulsierendes Großstadtleben – und alles hört auf Ihr Kommando. »SimCity 3000« hat sich nur wenig weiterentwickelt. Sie beginnen in dieser Wirtschaftssimulation auf urwüchsigem Ackerland und stampfen im Spielverlauf ein zweites New York oder Ihre Traumstadt aus dem Boden. Gelegentliche Katastrophen, Verkehrsprobleme und nörgelnde Einwohner verdeutlichen Ihnen dabei Unterschiede zwischen Reißbrettplanung und deren Auswirkungen auf die Praxis.

Tester-Meinung



Dipl. Ing. (Städtebau) Thomas Werner kam lange nicht nach Hause. Originalzitat: »Habe ich wirklich bei einer Spielezeitschrift angefangen? Ich beschäftige mich schon wieder nur mit Kanalbau und der Verkehrssituation!« Das hat Thomas allerdings (fünf Sterne) schon immer Spaß gemacht, neue Kommunikationsmöglichkeiten mit Nachbarstädten und hilfreiche Berater vergrößerten sein Vergnügen. Aber auch er gab zu, daß man dem Spiel seine fünf Jahre andauernde Entwicklungszeit kaum ansieht. Manfred (vier Sterne) vermißte vor allem ein richtiges Spielziel und gewann Erdbeben und Windhosen wenig ab, da sie die Frucht seiner Arbeit wiederholt ruinierten. Als Kompromißwertung gab es 80 Punkte.

Hersteller

Aus dem Hauptquartier von Electronic Arts in Aachen erwischten wir PR-Assistent Bernd Reinartz, der sich frohgemut äußerte. Als Grund für den immensen Erfolg führte er den sehr guten Ruf der SimCity-Reihe ins Feld. Pleiten wie »Streets of SimCity« haben dem Renommee keinen Schaden zugefügt, da die Kunden klar zwischen derartigen Versuchsballons und der eigentlichen Kernkompetenz von Maxis unterscheiden könnten. Stolz ist man auf den guten Kopierschutz, der laut Herrn Reinartz sowieso immer wichtiger wird. Außerdem wurden Progaganda-Aktionen an Schulen durchgeführt (»Mit Schulen ans Netz«) und Schülerzeitungen unterstützt, um das Interesse jüngerer Schichten zu gewinnen.

CHART-ERFOLGE:

Aus dem Stand auf Platz zwei und diese Position einen ganzen Monat gehalten: Maxis kann sich auf seinen runderneuerten Oldie verlassen.

Februar 1999	Platz 2
März 1999	Platz 2
April 1999	Platz 6

Händler

Tom Meier vom Münchner Spielefachgeschäft »PC Fun« konnte man die Entspannung selbst übers Telefon anhören: Der Verkauf von »SimCity 3000« hat zwar schon etwas nachgelassen, lag aber durchaus im erwarteten positiven Rahmen. Seiner Erfahrung nach werde das Spiel sich ähnlich wie »Die Siedler 3« als Dauerbrenner erweisen, der selbst in einem halben Jahr noch akzeptabel geht. Bugs wurden überhaupt keine angemahnt und nur wenige Stimmen monierten die geringe Zahl der Neuerungen; offenbar hatte auch niemand wirklich Bahnbrechendes erwartet. Käufer waren auffallend viele Personen über 25 Jahren, vermutlich alles alte Fans der Reihe.



Leser



Das Leserecho war gering – Städteplaner scheinen keine kommunikative Ader zu besitzen. Thomas Elser (E-Mail, im Nebenberuf ein beliebter Barbar auf unserer Website) bemängelt die geringe Zahl der Katastrophen und behauptet außerdem, daß das Programm zu leicht (!) wäre. Hüstel. Robert Steiner aus Österreich ist voll und ganz zufrieden. »Was soll das Genörgel über fehlende Missionen? Ich baue lieber ein oder zwei Traumstädte und versuche soviel Bonussachen wie möglich zu bekommen. Was mir abgeht, ist ein Karteneditor!« Frank Schünhof (E-Mail) erinnert das Spiel an eine Modelleisenbahn: »Wenn ich fernsehe, spiele ich meist nebenher SC 3000. Man muß nicht so höllisch aufpassen wie bei den meisten anderen Programmen, es ist zwar nicht besonders aufregend, macht aber dennoch Spaß.« Nico Brunotte (E-Mail) hat allerdings mehr Neuerungen erwartet: »Die Langzeitmotivation ist. Immer das Gleiche! Neues Wohnvierel, Straße bauen, Straßenbahn bauen, usw. Dennoch würde ich es mir jederzeit wieder kaufen.« **(uh)**

LESER-CHARTS

Die Leser-Akzeptanz der Klassiker-Nachfolgers ist nicht gerade überragend.

Februar 1999	Platz 15
März 1999	Platz 11
April 1999	Platz 23

SimCity 3000 - Steckbrief

Hersteller:	Maxis/Electronic Arts
Genre:	Wirtschaftssimulation
Test in Ausgabe:	3/99

Gesamtwertung: 80



Release-Liste

Max Payne



Omikron



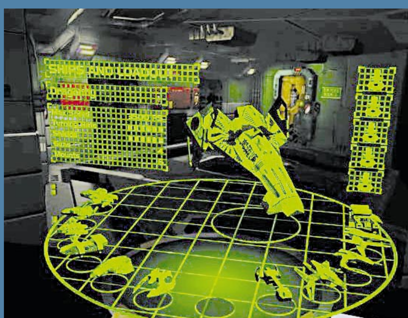
Rayman 2



Slave Zero



Starlancer



Wheel Zero



Aktuelle Erscheinungstermine

Titel	Hersteller	Genre	Termin
AD&D Planescape: Torment	Interplay	Rollenspiel	4. Quartal '99
Age of Empires 2	Microsoft	Echtzeit-Strategie	3. Quartal '99
Black and White	Lionhead/Electronic Arts	Strategie	3. Quartal '99
Braveheart	Eidos/Red Lemon	Echtzeit-Strategie	August '99
C&C 3 – Tiberian Sun	Westwood/Electronic Arts	Echtzeit-Strategie	September '99
Conquest	Digital Anvil/Microsoft	Echtzeit-Strategie	1. Quartal 2000
Daikatana	Ion Storm/Eidos	3D-Action	September '99
Dark Reign 2	Activision	Echtzeit-Strategie	3. Quartal '99
Descent 3	Parallax	3D-Action	Juni '99
Deus Ex	Ion Storm	Rollenspiel	4. Quartal '99
Diablo 2	Blizzard/Sierra	Action-Rollenspiel	4. Quartal '99
Discworld Noir	Perfect/GT Interactive	Adventure	Juni '99
Drakan	Psygnosis	Action-Adventure	2. Quartal '99
Driver	Reflections/GT Interactive	Rennspiel	September '99
Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	Echtzeit-Strategie	Juli '99
Earth 2150	Topware	Echtzeit-Strategie	September '99
Fighting Steel	SSI	Echtzeit-Strategie	Juni '99
F-22 Lightning 3	Novalogic	Flugsimulation	Juni '99
Force Commander	LucasArts/THQ	Echtzeit-Strategie	Oktober '99
Frontierland	JoWood/Boris Games	Strategie	September '99
Giants	Interplay	Action	Oktober '99
Gorki 17	Topware	Rollenspiel	August '99
Gothic	Piranha Bytes	Rollenspiel	3. Quartal '99
Grand Prix 3	Microprose	Rennspiel	November '99
Heavy Gear 2	Activision	SF-Simulation	2. Quartal '99
Homeworld	Yosemite/Sierra	Strategie	3. Quartal '99
Indiana Jones und der Turm von Babel	LucasArts/THQ	Action-Adventure	September '99
Interstate '82	Activision	Action	Juli '99
Lady, Mage & Knight	Attic/Infogrames	Rollenspiel	4. Quartal '99
Legend of Kain Soul Reaver	Eidos	Action-Adventure	September '99
LeMans 24 Hours	Infogrames	Rennspiel	Juni '99
Loose Cannon	Digital Anvil/Microsoft	Action	4. Quartal '99
Max Payne	3D Realms	Action	September '99
Messiah	Shiny/Interplay	Action	September '99
Metal Fatigue	Psygnosis	Echtzeit-Strategie	Juni '99
MS Soccer	Rage Software/Microsoft	Sportspiel	3. Quartal '99
Omikron	Eidos	Action-Adventure	Oktober '99
Outcast	Infogrames	Action-Adventure	Juli '99
Panzer Elite	Wings Simulation/Psygnosis	Simulation	3. Quartal '99
Quake 3 Arena	id Software/Activision	3D-Action	3. Quartal '99
Rayman 2	Ubi Soft	Jump-and-run	3. Quartal '99
Seven Kingdoms 2	Interactive Magic	Strategie	August '99
Shadow Company	Interactive Magic	Strategie	Juni '99
Sims, The	Maxis/Electronic Arts	Strategie	Dezember '99
Slave Zero	Accolade	Actionspiel	Juni '99
Star Trek: Birth of Federation	Microprose	Runden-Strategie	2. Quartal '99
Star Trek: Starfleet Command	Interplay	Strategie	September '99
Star Trek: New Worlds	Interplay	Echtzeit-Strategie	Oktober '99
Star Wars Episode One: Racer	LucasArts/THQ	Rennspiel	Juni '99
Star Wars Episode One: Die dunkle Bedrohung	LucasArts/THQ	Action-Adventure	Juni '99
Starlancer	Digital Anvil/Microsoft	SF-Simulation	4. Quartal '99
Sword&Sorcery	Westwood	Rollenspiel	3.Quartal '99
System Shock 2	Looking Glass/Electronic Arts	Rollenspiel	3. Quartal '99
Tonic Trouble	Ubi Soft	Action-Adventure	September '99
Total Annihilation: Kingdoms	Cavedog/GT Interactive	Echtzeit-Strategie	3. Quartal '99
Ultima 9: Ascension	Origin/Electronic Arts	Rollenspiel	3. Quartal '99
Unreal Tournament	Epic/GT Interactive	3D-Action	3. Quartal '99
Vampire	Activision	Rollenspiel	4. Quartal '99
Wheel of Time	Legend/GT Interactive	Action-Strategie	3. Quartal '99

Alle Änderungen in der Tabelle sind rot markiert.





Es stand in PC Player 7/94 – die Spielewelt vor 5 Jahren.

Titelthema

Lautlos im Weltall – Sierras All-Aufbauspiel »Outpost«, mit einem Marketing-Hype sondergleichen bedacht, sollte »SimCity« und Konsorten alt aussehen lassen. Der Test rutschte aber wegen Bug-Lastigkeit in die 9/94. Dort dann großes Heulen und Zähneklappern: Der CD-ROM-Titel, den wir wegen Unfertigkeit in der 7/94 nicht getestet hatten, wurde mit einer Zusatzdiskette (!) ausgeliefert. Dennoch fehlten eklatant viele der angekündigten Spielelemente, das Handbuch war ein schlechter Witz, und auf der Schachtel prangten Szenen, die so nie im Spiel auftauchten. Heinrich Lenhardt meinte: »Vielleicht hätte man aus dem Ding einen Bildschirmschoner machen sollen«, Entwickler Bruce Balfour rechtfertigte sich patzig: »Spieler vermissen die nicht enthaltenen, sekundären Elemente nur, weil sie schon vorher davon wußten.« So so. Das Zeitalter der Updates bricht an.

Schöne Spiele

Die am höchsten bewerteten Spiele in dieser Ausgabe:

Sam & Max CD (89 von 100 Punkten)
Syndicate Plus (89)
Theme Park (88)
Anstoss WM-Edition (86)
FIFA International Soccer (85)



Sam & Max CD

Dieses & jenes

Rohrkrepierer Auf der Computer Game Developer's Conference in Santa Clara stellte sich Rocket Science mit großem Tamtam in einem IMAX-Kino vor. Da war hinterher wohl kein Geld mehr für gutes Spieldesign übrig – die Firma verschwand sang- und klanglos.

Bill knows Games Bill Gates persönlich beauftragte seine Mannen, Windows spieletauglich zu machen. Skepsis und Zweifel ob dieses Vorhabens wischte ein Titel namens »WinDoom« für Windows 3.1 (übrigens nie indiziert) beiseite, der die Grafikbibliothek WinG benutzte – den Urahn von DirectX.

Hardware-Zauber Eigentor für Intel: Wir deckten auf, daß der billigere 486/DX4 deutlich spieletauglicher als ein Pentium/60 war. Indes steht Commodore (C64, Amiga) vor dem Ruin.

Augenrollen Stereogramme sind der große Sommerhit: Tausende Menschen schielen mit tränenden Augen auf buntes Musterwirrwarr, in der Hoffnung, dort ein 3D-Objekt zu erspähen. Mit entsprechender Software tarnten wir ein PC-Player-Logo im Farbenmeer. **(ra)**



Das Surfbrett

Aktuell

Piraten im Weltraum? Nicht ganz, doch sowohl die Fans von Guybrush Threepwood als auch George Lucas' Jünger huldigen ihren Helden mit aufwendigen Homepages. Außerdem dabei: Auktionen und Spaß im Internet.

Tief in der Karibik ...

Die »Monkey Island«-Serie erfreut sich nicht nur in Deutschland größter Beliebtheit. Das beweist die »SCUMM Bar«, *das* internationale Web-Hauptquartier aller Guybrush-Freunde. Halsabschneider Stan persönlich gibt in »Stan's Previously Owned Downloads« MP3s, Desktop-Hintergründe, MIDI-Melodien und Demos zum Besten. Nachwuchspiraten versuchten sich an eigenen Monkey-Island-Geschichten und remixten Musikstücken. Dazu erfreuen Interviews und Hintergrundberichte das Piratenherz. Natürlich dürfen Links nicht fehlen. Diese führen auf unglaublich viele und gut gemachte Fan-Seiten, unter anderem zu Michael Land, dem Lucas-Hauskomponisten, oder dem Windows-Programm »SCUMM Revisited«. Damit dürfen Sie einen Blick hinter die Kulissen zahlreicher Lucas-Arts-Abenteuer werfen: Sie erfahren, wie die einzelnen Figuren, Objekte, Animationen und Grafiken zusammenhängen, und daß es geheime Räume in den Spielen gibt, die regulär unzugänglich sind. Besonderes schick: eine Funktion



Monkey-Memory und Desktop-Hintergründe – Piratenherz, was willst du mehr? (The SCUMM Bar)

zum Abspeichern von MIDI- und anderen Musikstücken sowie den Sprachdateien zahlreicher Titel. Aber Vorsicht: Da Sie praktisch alle Räume und Texte erkunden können, empfiehlt es sich, das entsprechende Adventure vor dem Durchstöbern bereits erfolgreich beendet zu haben. Ansonsten erfahren Sie womöglich etwas, daß Ihnen den Spaß am Spiel verleiden könnte.

http://scummbar.mixnmojo.com/index.html

Dunkle Töne

Wenn Sie diese Zeilen lesen, taumelt die Welt im wiederaufgeflammten Star-Wars-Fieber. Zumindest die US-amerikanische Hemisphäre: Am 19. Mai lief dort der langerwartete erste Teil der Krieg-der-Sterne-Saga an. Wir müssen noch bis Dezember warten, bis der Film in die deutschen Kinos kommt. In der Zwischenzeit können Sie sich entweder mit den beiden Ende Mai erschienenen Computerspielen vergnügen (Test aus Termingründen in der nächsten Ausgabe) oder sich den schon seit dem 4. Mai erhältlichen Soundtrack anhören.



Erfolgreiches Marketing: Die erste Homepage zum Star-Wars-Soundtrack (!) ist online.

Ein spanischer Fan hat auf seiner Homepage allerlei interessante Fakten und Kritiken zum neuesten John-Williams-Werk gesammelt, das bemerkenswerterweise allenfalls zehn Minuten bekanntes Material aus der ersten Trilogie enthält. Frei zum Download verfügbar war zum Redaktionsschluß noch der eher maue Titel »Duel of the Fates«, der an einen Klingonen-Chor aus Star Trek erinnert.

http://starwarsmusic.freeservers.com/
http://www.starwars.com

Verkauft!

Bücher und CDs online bestellen ist ein alter Hut. Wer richtig hip sein will, steigert mit anderen Netzsurfern um die Wette. Wie in einem echten Auktionshaus geben Sie dabei Ihr Gebot ab: Entweder live und gegen andere Mitbieter, oder etwas entspannter auf einer Art »Schwarzem Brett«. Während es auf »Ricardo.de« recht reißerisch und hauptsächlich kommerziell zugeht, erinnert das amerikanische Original »eBay« eher an einen Garagen-Entrümplungsverkauf. Knapp 1600 suchbare Kategorien wetteifern hier um Ihre Aufmerksamkeit, von einer 1975er Corvette bis zu einer Kalimantan-Maske aus Borneo. Angst um Ihr Geld brauchen Sie nur bei zu euphorischem Mitbieten zu haben: Verkäufer und Käufer bekommen nämlich ein kostenloses Konto verpaßt. Dieses enthält Kommentare anderer Benutzer zu früheren Transaktionen. Also, schauen Sie mal vorbei, wenn Sie ein längst vergriffenes Computerspiel oder andere Sammelobjekte suchen.

http://www.ebay.com
http://www.ricardo.de

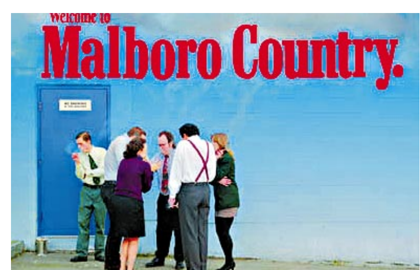


Na, erkannt? Dieses klobige Ding, das Atari VCS 2600, ist der Urahn aller modernen Videospiele. (eBay)

Lachen ist gesund

Sie kennen sicher auch die unzähligen Scherze, Bilder, Animationen und Klang-Dateien, die regelmäßig die Runde durchs Netz machen? Andreas Krohde aus Berlin sammelt sie alle und archiviert sie auf »Frustriert! Die Internet-Seite, die Sie aufbaut!«. Nehmen Sie sich zum Lachen aber ein paar Minuten Zeit mit – teilweise ist der Server etwas bockig, und die Bilder-Bytes tröpfeln nur spärlich in Ihre Richtung. (ra)

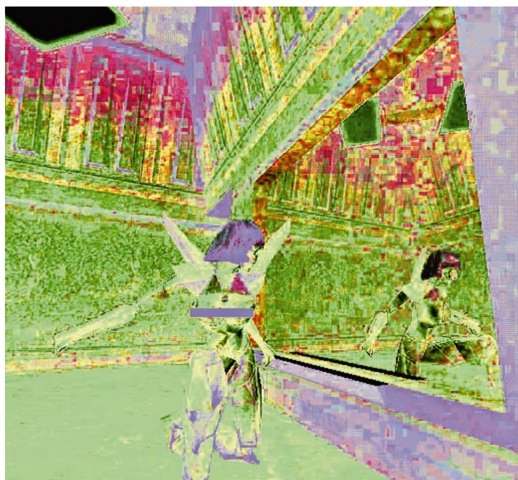
http://freehosting.at.webjump.com/fr/frustwebjump/



Lach mal wieder: Frustriert! bringt Freude in den tristen PC-Alltag.

Gefahr für Prey

Falls Sie im Messebericht nichts anderes zum Thema finden, ist damit zu rechnen, daß der 3D-Shooter **Prey** vom Jäger zur Beute der Chefetage von GT Interactive wird. Der krisengeschüttelte Publisher mußte in den vergangenen Wochen 35 Prozent des Personals abbauen, und ein Ende der Kündigungswelle scheint noch nicht absehbar zu sein. Daher will GT sich auf wenige Produkte wie »Unreal: Tournament« und »Duke Nukem Forever« konzentrieren. Eine Veröffentlichung von Prey ist demnach fraglich – was schade wäre, da Entwickler 3D Realms eine neue und sehr leistungsfähige Grafik-Engine für dieses Spiel entwickelt. Unter anderem ist Corrine Yu am Projekt beteiligt, die vorher bei Ion Storm arbeitete. **(mash)**



Kommt wohl so bald nicht: Prey.

KURZ NOTIERT

➔ **Jagged Alliance 2** wird von der USK von »Nicht freigegeben unter 18 Jahren« auf eine Freigabe ab 16 Jahren umgestuft.

➔ Activision bastelt einen Patch zu **Civilization: Call to Power**, der einige Ungereimtheiten im Spieldesign ausbügeln soll.

➔ Dynamix werkelt an **Pro Pilot 2000**, dem nächsten Titel der Flugsimulatorserie.

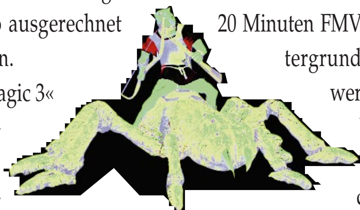
➔ Zum Erscheinungszeitpunkt dieser Ausgabe sollte **Quake 3 Test** zum Download bereitstehen. Momentan existiert nur für Mac-G3- und Linux-Benutzer eine spielbare Version des nächsten id-Titels.

➔ **Tomb Raider 2 Gold** wird aller Voraussicht nach vier neue Level umfassen wie eine geheime sowjetische Militäreinrichtung und eine vergessene Höhle des Inuit-Volkes.

Die dunkle *Bedrohung*

Bei Ikarion werkeln die Designer momentan an **Demonworld 2 – Dunkle Armeen**, einem Spiel, das Echtzeit-Strategie-Elemente mit denen aus Rollenspielen vereint. Hoffentlich bugfreier als im Vorgänger müssen Sie herausfinden, warum die Allianz zwischen Menschen und Zwergen in die Brüche geht und wieso ausgerechnet jetzt die Ork-Horden angreifen.

Wie bei »Heroes of Might & Magic 3« absolvieren Sie neben den normalen Schlachten auch spezielle Heldenmissionen und karren Ressourcen heran, um Ihre Truppen zu finanzieren. Darüber hinaus haben Ihre Figuren Charakterwerte, die sich verbessern können. Die Story wird zudem nicht linear verlaufen, Ihre Handlungen haben also direkten Einfluß auf die folgenden Geschehnisse. 20 Minuten FMV-Sequenzen führen die Hintergrundgeschichte fort, außerdem werden 3D-Karten unterstützt. Dazu sorgen eine Unzahl von Animationen für ein lebendiges Szenario. **(mash)**





◀ **Natürlich müssen Sie sich auch im zweiten Teil mit Orks und Drachen herumschlagen. (Demonworld 2)**



Prächtige Zwischensequenzen führen die Story fort. (Demonworld 2) ▶

Demonworld – Fakten

▶ Hersteller:	Ikarion
▶ Genre:	Echtzeit-Strategie-RPG-Mix
▶ Termin:	4. Quartal '99

Das eigene Musikvideo

Kennen Sie noch den »Kawasaki Rhythm Rocker« für den C64? So etwas in der Art, nur natürlich auf dem aktuellen Stand der Technik, erhalten Sie mit **Top of the Pops**. Das alles basiert auf einer Lizenz, denn die gleichnamige Sendung ist in Großbritannien seit Jahrzehnten eine feste Pop-Institution. Auch im deutschen Privatfernsehen gibt es eine lokalisierte Sendung, in der Woche für Woche die Charts hoch- und runtergespielt werden. pxd Software, bekannt durch Programme wie »Music Maker«, benutzte ihre Technologie, so daß Sie nun außer einem eigenen Song auch noch das passende Musikvideo dazu basteln können. Über 1000 Sound-Samples der Richtung Pop, Hip-Hop und Dance lassen sich ganz einfach per Drag-and-drop zusammenstellen – eigene Sounds lassen sich importieren -, danach wählen Sie mit dem gleichen System Motive für ein kleines Video aus. Einen Rechner mit 133 Megahertz und 16 Megabyte RAM sowie natürlich eine 16-Bit-Soundkarte benötigen Sie, um das Spektakel auf Ihrem eigenen Rechner zu erleben. **(mash)**

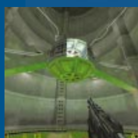


... zu dem Sie auf gleiche Weise ein Musikvideo erstellen können. (Top of the Pops)

Top of the Pops – Fakten

▶ Hersteller:	pxd Musicsoft
▶ Genre:	Musikprogramm
▶ Preis:	ca. 70 Mark

SPIELE-CHARTS



LESER TOP 20 PC Player

	1	(1)	**Half-Life (deutsch)** Sierra/Havas Interactive
	2	(3)	**Die Siedler 3** Blue Byte
	3	(2)	**Baldur's Gate** Interplay
	4	(8)	**Dark Project: Der Meisterdieb** Eidos
	5	(4)	**FIFA 99** EA Sports
	6	(21)	**Commandos** Eidos
	7	(20)	**Starcraft Brood War** Sierra/Havas Interactive
	8	(10)	**Alpha Centauri** Firaxis/Electronic Arts
	9	(27)	**Falcon 4.0** Microprose/Hasbro
	10	(16)	**Diablo** Sierra/Havas Interactive
	11	(17)	**Starcraft** Sierra/Havas Interactive
	12	(23)	**Age of Empires** Microsoft
	13	(5)	**Anno 1602** Sunflowers
	14	(24)	**Rollercoaster Tycoon** Microprose/Hasbro
	15	(26)	**Caesar 3** Sierra/Havas Interactive
NEU	16	(NEU)	**X-Wing Alliance** LucasArts/THQ
	17	(9)	**Need for Speed 3** Electronic Arts
	18	(–)	**Command & Conquer 2** Westwood/Electronic Arts
NEU	19	(NEU)	**Civilization Call to Power** Activision
	20	(12)	**Fallout 2** Interplay

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum April 1999



VERKAUFS-CHARTS

NEU	1	(NEU)	**Jagged Alliance 2** Topware Interactive
	2	(16)	**Civilization Call to Power** Activision
NEU	3	(NEU)	**X-Wing Alliance** LucasArts/THQ
NEU	4	(NEU)	**Commandos: Im Auftrag der Ehre** Eidos
NEU	5	(NEU)	**You Don't Know Jack 2** Take 2
	6	(1)	**Rollercoaster Tycoon** Microprose/Hasbro
	7	(3)	**Die Siedler 3** Blue Byte
	8	(2)	**SimCity 3000** Electronic Arts
	9	(4)	**Age of Empires Gold** Microsoft
	10	(5)	**Alpha Centauri** Electronic Arts
	11	(9)	**Anno 1602** Sunflowers
	12	(8)	**Baldur's Gate** Interplay
NEU	13	(NEU)	**T.O.C.A. 2 Touring Cars** Codemasters
NEU	14	(NEU)	**Requiem** Ubi Soft
	15	(11)	**Falcon 4.0** Microprose/Hasbro
	16	(10)	**Superbike World Championship** Electronic Arts
	17	(6)	**Silver** Infogrames
	18	(14)	**FIFA 99** EA Sports
NEU	19	(NEU)	**Warzone 2100** Eidos
	20	(9)	**Half-Life (deutsch)** Sierra/Havas Interactive

Quelle: Media Control. Erhebungszeitraum: 16.–30. April 1999.

MITMACHEN UND GEWINNEN

Neben den aktuellen Verkaufs-Charts aus Deutschland, England und den USA finden Sie auf dieser Seite die Leser-Hitparade von PC Player. Hier stehen die Titel weit oben, die gerade mit Begeisterung gespielt werden. Wählen Sie mit, um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu garantieren. Als zusätzliche Motivation verlosen wir jeden Monat unter allen Einsendern Topspiele aus den Charts oder einige Hardware-Leckerbissen.
Um mitzumachen, schnappen Sie sich einfach die »Leservotum«-Postkarte, die Teil des Karton-Beiheftes in jeder Ausgabe ist. Auf der Vorderseite können Sie unter »Wertungen für die Charts« Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele angeben. Wenn Sie gerade den Kugelschreiber in der Hand haben, könnten Sie außerdem gleich die Rückseite bearbeiten und uns wissen lassen, was Ihnen in dieser Ausgabe von PC Player am besten gefallen hat. Denken Sie bitte an Ihre Absenderangabe, gönnen Sie dem Kärtchen eine Briefmarke, und versenken Sie das gute Stück im nächstgelegenen Briefkasten.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



USA-CHARTS

1	(NEU)	**Civilization 2 Gold** Microprose/Hasbro
2	(NEU)	**Civilization Call to Power** Activision
3	(2)	**Cabela's Big Game Hunter 2** Activision
4	(NEU)	**Rollercoaster Tycoon** Microprose/Hasbro
5	(1)	**SimCity 3000** Electronic Arts
6	(4)	**Monopoly** Hasbro
7	(–)	**Age of Empires** Microsoft
8	(NEU)	**Wheel of Fortune** Hasbro
9	(8)	**Tonka Raceway** Hasbro
10	(7)	**Deer Avenger** Havas

Quelle: PC Data, Erhebungszeitraum: April 1999.



ENGLAND-CHARTS

1	(1)	**Championship Manager 3** Eidos
2	(2)	**X-Wing Alliance** LucasArts/THQ
3	(4)	**Civilization Call to Power** Activision
4	(5)	**Rollercoaster Tycoon** Microprose/Hasbro
5	(3)	**T.O.C.A. 2 Touring Cars** Codemasters
6	(6)	**Superbike World Championship** Electronic Arts
7	(NEU)	**Jimmy White's Cueball 2** Virgin
8	(7)	**SimCity 300** Electronic Arts
9	(8)	**Indiziertes Spiel** Sierra/Havas Interactive
10	(9)	**Grand Theft Auto London 1969** Take 2

Quelle: CTW, Erhebungszeitraum: April 1999

GEWINNER



Der Preis diesmal von Topware:

5 Jagged Alliance

Gewinner:
Angelika Gehl, Norderstedt
Jörg Hagemann, Jena
Rudi Roth, Wittlich
Thorsten van Nahl, Essen
David Wien, Bonn

Roland Austinat



Kürzel: ra
Alter: 29
Geburtsort: Essen
Spiele-Guru: Warren Spector

Schreibt doch mal eben die Personality, meint Susan. Hah. Worüber soll ich mich auslassen? Daß sich im Münchener Umland Schnee- und 18-Grad-Tage die Hand geben? Daß der zweiwöchige Afrika-Urlaub toll, aber viel zu kurz war? Daß selbst Redakteure manche Spiele selbst kaufen müssen? Daß die E3 endlich nicht mehr in Atlanta stattfindet? Puh, Glück gehabt – Kasten gefüllt, Susan zufrieden.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- X-Wing Alliance
- You don't know Jack 2
- Indiziertes Spiel

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Propaganda: 1234

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Chuck Missler, Mark Eastman: Alien Encounters

Manfred Duy



Kürzel: md
Alter: 38
Geburtsort: Singen
Spiele-Guru: Peter Molyneux)

Mein Spiele-Guru heißt Peter Molyneux, und zwar wegen seiner Kreativität und Risikobereitschaft. Während die meisten Programmierlegenden oftmals nach der großen Kohle schielen und daher nur noch ideenlose Nachfolger längst verblichener Ruhmestaten absondern, setzt der risikofreudige Ex-Bullfrog-Boß auf innovative Spielkonzepte. Sein neuestes, für den Herbst anberaumtes Werk »Black & White« kann ich kaum erwarten.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Alpha Centauri
- Warzone 2100
- Heroes of Might and Magic 3

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Tom Waits: Mule Variations

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Das neue Rock-Lexikon

Henrik Fisch



Kürzel: hf
Alter: 33
Geburtsort: Hamburg
Spiele-Guru: Philipp Price

Kennt noch jemand »Alternate Reality«? Das war ein Rollenspiel von Philipp Price für den 8-Bit-Atari und für den C64, das auf fünf Teile ausgedehnt werden sollte. Das Spiel bot eine richtige 3D-Ansicht mit Scrolling, mehrstimmiger Musik und ein riesiges Dungeon. Toll! Dann kamen nur zwei Teile heraus, und beim zweiten hat der Gute schon nicht mehr mitprogrammiert. Schnüff ...

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Requiem
- Heretic 2
- MediaStudio 5.2

Zur Zeit in meinem CD-Player:
The Dark Side of the Moog 6

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
DCR-VX9000E-Handbuch (Videokamera)

Udo Hoffmann



Kürzel: uh
Alter: 31
Geburtsort: Essen
Spiele-Guru: Lawrence Holland

Die »X-Wing«-Reihe war für mich schon immer der Maßstab bei Weltraumsimulationen. Sicher gefiel auch mir die Hintergrundgeschichte von »Wing Commander«, was dort aber fehlte, war das Gefühl für den Weltraum und reale Kämpfe. Holland hat zum Glück an seinem Konzept festgehalten und mir das Filmvorbild immer wieder neu auf meine Festplatte beschert.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Jagged Alliance 2
- GTA: London 1969
- Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Rolling Stones: Exile on Main St.

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
AD&D-Regeln

Jochen Rist



Kürzel: jr
Alter: 23
Geburtsort: Ravensburg
Spiele-Guru: John Carmack

Eigentlich sollte obiger Programmier-Gott nicht mein Spiele-Guru sein, da er mir haufenweise durchzechte Netzwerk-Parties bescherte. Von den ständigen Übungsstunden, um in Form zu bleiben, mal ganz zu schweigen. Wer wird mir nur die psychiatrische Behandlung nach der Veröffentlichung des Shooters »Quake 3 Arena« bezahlen? Vorsicht Suchtgefahr – id Softwares Meilensteine hinterlassen bleibende Schäden.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Demonstar
- Heroes of Might and Magic 3
- Giana Sisters (C64)

DVD-Scheibe des Monats:
Starship Troopers

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Ein Zippo aus Texas

Martin Schnelle



Kürzel: mash
Alter: 28
Geburtsort: Hagen/NRW
Spiele-Guru: Andy Hollis

Ach, waren das noch Zeiten, als Simulationen am Rechner aus ein paar Strichen in einer zweifarbigen Grafik und einigen Anzeigen bestanden. Spätestens seit »Gunship« am Atari ST begleiten mich die Spiele vom Hubschrauber-Spezialisten Andy Hollis, sein letztes Produkt »Longbow 2« ist immer noch die Referenz im Helikopter-Simulationsbereich. Um so mehr freue ich mich auf sein neues Projekt namens »A-10 Warthog« ...

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- X-Wing Alliance
- MechWarrior 3 (Demo)
- Half-Life (deutsch)

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Thomas Dolby – The Flat Earth

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Steve Alten: Meg

Stefan Seidel



Kürzel: st
Alter: 28
Geburtsort: Bad Berleburg
Spiele-Guru: Sid Meier

Dank Sid saß ich nächtelang mit meinem besten Freund, Lars Reimer, vor »Pirates«; zusammen machten wir die Karibik unsicher und hielten Ausschau nach Kriegsgalleonen und anderer fetter Beute. Zur Erinnerung ziert inzwischen ein Mini-Buddelschiff meinen heimatlichen Monitor. Immer vermißt habe ich nur den Multiplayer-Modus ... wann kommt doch gleich »Pirates 2« raus?

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Die Völker
- Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast
- Diablo

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Georg Friedrich Händel: Wassermusik Suiten

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Foto meiner Freundin

Thomas Werner



Kürzel: tw
Alter: 31
Geburtsort: Duisburg
Spiele-Guru: Heinrich Lenhardt

Ohne Heinrich wäre ich wohl nicht bei einer Spielezeitschrift gelandet. In der engeren Auswahl für meinen Spiele-Guru befanden sich zudem der Entwickler von »Tetris« sowie Dani Bunten Berry (»M.U.L.E.«), die mit ihrem Ausspruch »Niemand hat jemals auf seinem Sterbebett gesagt, daß er gern mehr Zeit am Computer verbracht hätte«, an das spannendste Spiel überhaupt erinnerte: das Leben.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Jagged Alliance 2
- Heroes of Might and Magic 3
- Silver

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Ike & Tina Turner: Soul Deep

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
W. Krämer u. G. Trenkler: Lexikon der populären Irrtümer



Roland Austinat

»Best Buy«

aktuelle Kaufempfehlungen der Redaktion:

Action:
Half-Life (Sierra)
Test in PC Player 12/98

Action-Adventure:
Dark Project – Der Meisterdieb (Eidos)
Test in PC Player 2/99

Adventure:
Grim Fandango (LucasArts)
Test in PC Player 1/99

Rennspiel:
Superbike WCS (Electronic Arts)
Test in PC Player 4/99

Rollenspiel:
Baldur's Gate (Interplay)
Test in PC Player 2/99

Simulation:
Falcon 4.0 (Microprose)
Test in PC Player 2/99

Sport:
FIFA 99 (EA Sports)
Test in PC Player 1/99

Strategie (Echtzeit):
Warzone 2100
Test in PC Player 5/99

Strategie (Runden):
Alpha Centauri (Firaxis)
Test in PC Player 3/99

Weltraumaction:
X-Wing Alliance (LucasArts)
Test in PC Player 5/99

Wirtschaft & Aufbau:
Die Siedler 3 (Blue Byte)
Test in PC Player 1/99

start

Die Kreativ-Blockade

Kleines Quiz: Nennen Sie mir, ohne lange nachzudenken, fünf große Spieledesigner. Ach ja – es dürfen nicht Sid Meier, Peter Molyneux, Chris Roberts, Richard Garriott oder Ron Gilbert sein. Merken Sie was? Heimlich, still und leise haben wir uns von den Tagen der kreativen Kult-Programmierer verabschiedet. Zwar entwickeln die genannten »Fab Five« noch immer munter vor sich hin, doch irgendwie ist kein rechter Designer-Nachwuchs in Sicht. Woran liegt das? Sicher nicht an uns: Wir würden liebend gerne spannende Menschen und ihre nicht minder spannenden Neuentwicklungen vorstellen.

Statt dessen regiert das Sicherheitsbestreben der nicht selten aktiengestützten Hersteller. »Tomb Raider 17: Laras Rückkehr« verkauft sich garantiert besser als ein völlig neues, markt- und marketingunerprobtes Spielkonzept. Außerdem wird oft übersehen, daß Designer meist ein paar Jährchen brauchen, um ihre eigenen Ideen um- und durchzusetzen. Ron Gilbert blieb beispielsweise rund acht Jahre bei LucasArts: Erst nach einigen Konvertierungen bekam er einen größeren kreativen Freiraum für eigene Projekte eingeräumt. Problematisch, wenn man wie Chris Taylor (»Total Annihilation«) nach dem ersten Titel kündigt und nun den Ruhm der neugegründeten und namenlosen Firma mehren muß.

Und wenn wir die Projekte der Altvorderen betrachten: Selbst Sid Meier hat eigentlich schon lange kein wirklich innovatives Design mehr zustandegebracht. Chris Roberts befaßt sich auch bei Digital Anvil mit Weltraumschlachten, und Richard Garriotts »Ultima Ascension« ist a) immer noch nicht fertig und b) eigentlich nur ein actionreiches Ultima in 3D. Einzig Peter Molyneux erforscht noch spielerisches Neuland – doch richtige Kassenschlager kann auch er schon seit geraumer Zeit nicht mehr vorweisen.

Ideenlosigkeit allenthalben? Auf der diesjährigen Computer Game Developers Conference waren sich die Teilnehmer einig, daß die aktuellen PC-Boliden endlich brauchbare 3D-Umgebungen darstellen können. Die große Frage war nur: Was soll genau simuliert werden? Wieviele 3D-Shooter braucht der Mensch?

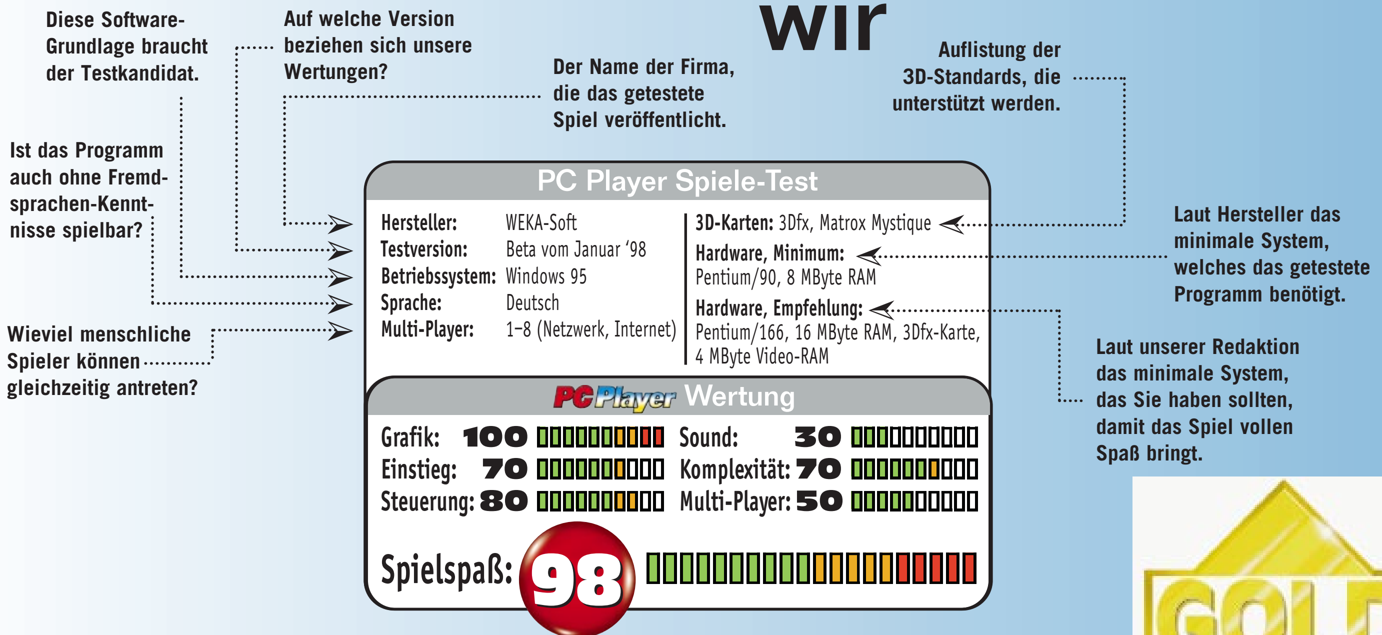
Ich bin gespannt und skeptisch zugleich, ob wir auf der diesjährigen E3 eine Trendwende beobachten können.

Herzlichst,
Ihr

Roland Austinat

So werten wir

Kritisch, kompetent und gründlich: In den Testlabors von PC Player trennen sich schöne Spiele von faden Festplatten-Verschmutzern. Unser Bewertungskasten ist mit Informationen vollgepackt.





GRAFIK: Schöne Aussichten oder häßliches Geruckel? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

EINSTIEG: Aller Anfang ist schwer. Muß aber eigentlich nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem getesteten Programm zurecht.

STEUERUNG: Im Idealfall ist sie so lecker-leicht, daß sich das Programm fast von selber spielt. Mit undurchsichtigen Options-Wüsten erntet der Kandidat hingegen wenig Punkte.

SOUND: Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen paßt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

KOMPLEXITÄT: Viele abwechslungsreiche Level, Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Komplexitäts-Wertung.

MULTI-PLAYER: Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spielspaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spielfreude!

SPIELSPASS

Auf den Punkt gebracht: Am Ende des Tages kommt es auf die »Spielspaß«-Wertung an. Egal, wie toll die Grafik ist oder was der Sound hergibt – der Spielspaß bleibt ausschlaggebend für die Kaufentscheidung. Ist das geprüfte Programm ein Motivationskünstler, oder regt es so wenig an wie die alljährliche Steuererklärung? Der Spielspaß wird fein auf einer Skala von 1 bis 100 bewertet, um ihn möglichst gut mit dem von anderen Spielen vergleichen zu können. Den »Gold-Player« vergeben wir ab 85 »Spielspaß«-Punkten, den heiß begehrten »Platin Player« gibt's erst ab einer 90er-Note. Der Feinschliff (»72, 73 oder gar 74?«) wird auf einer Redaktionskonferenz besorgt, bei der alle Spieletester diese Wertung gemeinsam absegnen.

DIE DREI GEBOTE

PC Player hat sich drei Leitsätze auf die Fahne geschrieben, die bei jedem Test beherzigt werden.

»No Hype«

Keinen Respekt vor großen Namen. Bloß weil ein Spiel seit Jahren in aller Munde ist, muß es nicht automatisch ein Meisterwerk werden. In PC Player gibt es auch keine fragwürdigen Exklusiv-Deals, bei denen noch vor Beginn des Testvorgangs bestimmte Wertungen in Aussicht gestellt werden.

»Aktualität ist gut, Seriosität ist besser«

Um Sie möglichst aktuell über neu erscheinende Spiele zu informieren, testen wir manchmal auch Vorabversionen und Betas. Die müssen allerdings wirklich testreif sein. Sollten noch eklatante Mängel in einer »testfähigen« Version bestehen, die angeblich noch bereinigt werden, dann schieben wir die Besprechung im Zweifelsfalle um einen Monat und warten lieber auf die Endversion.

»Play hard«

Ein PC-Spiel ist in der Regel eine 100-Mark-Investition; also eine Größenordnung, die man nicht leichtfertig verplempern möchte. Die Tests von PC Player sind sachlich-streng, damit Sie kein Geld für Mittelmaß und Murks vergeuden. Sprich: Unser Wertungsspektrum fängt nicht erst bei 70 Punkten an. Damit es bei aller Härte fair zugeht, wird jedes Programm von einem Tester beurteilt, der das entsprechende Genre schätzt und kennt.

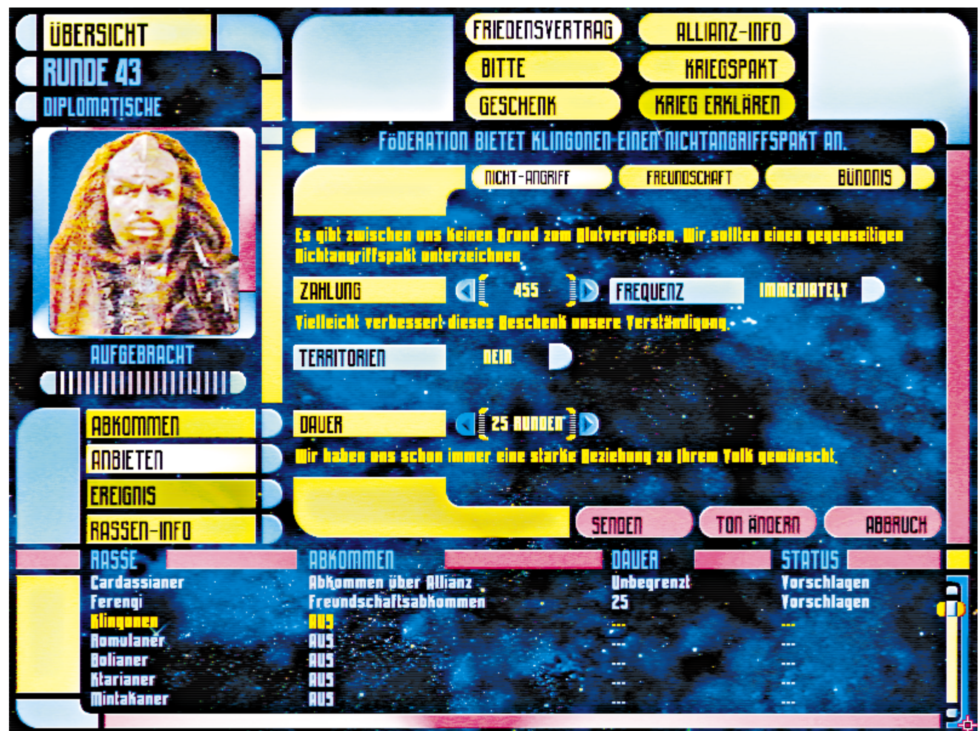


PC Player wertet generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen wie Grafik, Sound und so weiter beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmirgelt.

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

Star Trek:
Birth of the Federation

Nachdem die Star-Wars-Fans schon vor einem Jahr mit einem Strategiespiel namens »Rebellion« beglückt wurden, hofften auch die Trekker auf ein entsprechendes Produkt. Dank »Star Trek: Birth of the Federation« steht intensiven Eroberungen im Enterprise-Universum jetzt nichts mehr im Wege.



Die Diplomatie spielt eine äußerst wichtige Rolle im Umgang mit fremden Völkern.

Große Lizenzen führen nicht immer zu Hitparadenstürmern – speziell die »Star Trek«-Gemeinde wurde bislang nur mit – unabhängig von deren Qualität – mäßig erfolgreichen Titeln bedacht. Jetzt erscheint mit »Birth of the Federation« erstmals ein reinrassiges Strategiespiel, mit dem sich die Entwicklung der Föderation nachempfinden läßt. Obwohl zeitlich lange vor den ersten Abenteuern der alten Enterprise angesiedelt, stützen sich die darin verwendeten Technologien sowie das Erscheinungsbild ganz auf die »Next Generation«-Folgen. Schließlich besitzt Microprose nur die entsprechenden Verwertungsrechte für Captain Picards Welt; die alten Staffeln mit Kirk und Konsorten durften nicht in die Gestaltung miteinfließen.

Die Verwandtschaft mit »Master of Orion« und anderen ursprünglich von Post- und Brettspielen inspirierten Weltraum-Epen ist offensichtlich. Zu Beginn einer neuen Partie legen Sie den Entwicklungsstand der fünf wichtigsten Zivilisationen fest, entscheiden sich für Form und Größe der Galaxie und befinden über das Auftauchen von Zufallsereignissen. Nach diesen Vorgaben generiert der Rechner ein Universum, in dem die konkurrierenden Mächte und bis zu 30 kleinere Völker untergebracht sind. Der Spieler entscheidet sich, ob er die Föderation, die Klingonen, die Romulaner, die Cardassianer oder die Ferengi anführen möchte. Abhängig von dieser Wahl ändert sich das Design der Spieloberfläche, denn der jeweilige Grafikstil richtet sich ganz nach dem Geschmack Ihrer Rasse.





Bei Kämpfen legen Sie zunächst die Taktik fest; der Computer führt das Ergebnis Ihrer Entscheidungen vor.

Im Orbit der Heimatwelt befinden sich nur wenige Raumschiffe, mit denen man die angrenzenden Sektoren besuchen kann. Eventuell stoßen Sie dort bereits auf ein

Fakten

Star Trek: Birth of the Federation

- »Star Trek: Next Generation«-Lizenz
- Fünf Imperien mit unterschiedlichen Eigenschaften
- Rund 100 Bauwerke und Schiffe je Bündnis
- Begegnungen mit über 30 Rassen
- Forschung, Handel und Kampf
- Neue Partien werden nach eigenen Vorgaben generiert
- Mehrspieler-Modus für maximal fünf Personen

1 Karte der Galaxie
2 Einblendung von Zusatzinformationen
3 Wirtschaftskarte
4 Ereigniskarte
5 Militärische Karte
6 Auswahl Übersicht/Detail
7 Daten zu Finanzen und Kontakten
8 Raumschiffe im angewählten System
9 Informationen zum angewählten Sonnensystem

weiteres Sonnensystem, dessen Planeten Sie mittels Kolonieschiff besiedeln können. Unwirkliche Gegenden verwandeln Sie per Terra-Forming in ein zweites Eden; anschließend besiedeln Kolonisten die Oberfläche. In jedem zu Ihrem Reich gehörigen Sonnensystem lassen sich Gebäude für die unterschiedlichsten Aufgaben errichten. Farmen versorgen die Einwohner mit Nahrung, Fabriken erhöhen die allgemeine Produktionskapazität, und die Energieversorgung sollte ebenfalls sichergestellt sein.

Feinde im Weltall

Runde um Runde werden die Erkundungen fortgesetzt und die Siedlungsgebiete erweitert. Schließlich stößt eines der Forschungsschiffe auf die erste fremde Zivilisation, und die Weichen für ein zukünftiges Zusammenleben werden gestellt: In der Rolle eines Föderationsvertreters setzen Sie dann Ihr diplomatisches Geschick ein und nehmen Gespräche über eine friedliche Koexistenz auf. Es gibt unterschiedliche Angebote – vom Geschenk bis hin zur Kriegserklärung – und selbst der Ton der diplomatischen Noten läßt sich variieren. Wie sich schnell herausstellt, wären manche Völker froh, nicht weiter behelligt zu werden, während andere durchaus positiv auf den Kontakt reagieren. Mit Geldgeschenken läßt sich die Freundschaft weiter pflegen und möglicherweise sogar eine Angliederung an das Imperium erreichen. Andere Rassen wie die Klingonen können zwar ebenfalls diplomatisch aktiv werden, doch ist deren Stärke der Kampf. Die klingonischen Bürger honorieren einen Sieg mit einem deutlichen Anstieg der Moral – große Labertaschen riskieren leicht Mißstimmung im Volk. Bei den Ferengi hingegen stehen Handel und Profit im Vordergrund – mangelndes Verhandlungsgeschick wird mit Bestechungsgeldern kompen-

Neue Partien werden nach diesen Vorgaben generiert.

siert. Aber auch andere Reiche pflegen Wirtschaftsbeziehungen und richten dafür Handelsrouten ein, wenn die politische Lage dies zuläßt. Eine Übersicht gibt Auskunft über Ihr Verhältnis zu den lieben Nachbarn sowie über deren Beziehungen untereinander.

Wenn im Kriegsfall die ersten Raumschiffe aufeinandertreffen, gibt es mehrere Möglichkeiten: Oft reicht es schon, mit dem Gegner in Kontakt zu treten, um eine brenzlige Situation zu entschärfen.

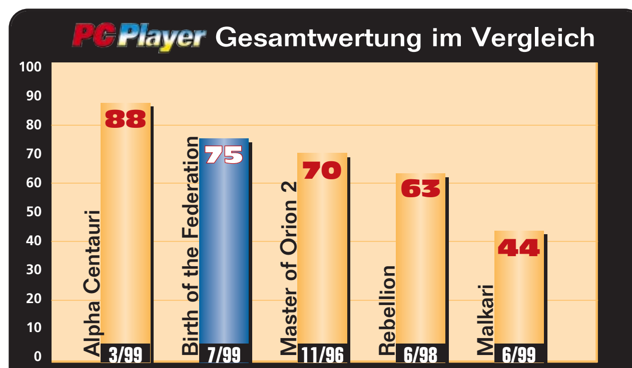
Wenn Sie dem Opponenten statt dessen lieber eins auf die Mütze geben, können Sie diese Aktion automatisch vom Computer durchführen lassen oder manuell in das Geschehen eingreifen. In letzterem Fall wird eine 3D-Ansicht des entsprechenden Weltraumabschnitts eingeblendet. Die sich bald beschießenden Raumfahrzeuge sind anfangs noch in großem Abstand zueinander angeordnet. Da auch Schlachten rundenweise ablaufen, können Sie sich mit der Auswahl der Taktik Zeit lassen. Zur Verfügung stehen mehrere Angriffs- und Abwehrmanöver, die individuelle Vor- und Nachteile haben. Sobald die Anweisungen erteilt wurden, führen die Raumer diese in einer nicht zu beeinflussenden und optisch wenig beeindruckenden Sequenz aus, in der sie die Auswirkungen der Befehle vorgeführt bekommen. Bis zur Entscheidung einer Schlacht ist dieser Zyklus meist mehrfach zu absolvieren.

Wissen ist Macht

Wer über den Eroberungen die Forschung vernachlässigt, wird ein böses Erwachen erleben, denn die Konkurrenten verbessern ihre Technologie unentwegt. Ihre Wissenschaftler lassen sich auf bis zu sechs grundlegende Gebiete ansetzen: Biotechnologie, Computer, Konstruktionsanlagen, Energieerzeugung, Antrieb und Waffen. Abhängig davon verbessern sich die zu bauenden Einrichtungen und Schiffe kontinuierlich. Ungeduldige Naturen können beim Gegner spionieren, doch sollten auch Geldmittel zur Erhaltung der inneren Sicherheit zugeteilt werden.

Um in die einzelnen Menüs zu gelangen, drücken Sie die rechte Maustaste, und schon wird ein Auswahldiagramm eingeblendet, mit dem Sie Forschung, Diplomatie, den Geheimdienst, die Optionen, die einzelnen Sonnensysteme und die Karte abrufen. Hauptspielfeld ist die Karte der Galaxis, auf der sich wichtige Daten einblenden lassen. Hier können Sie zudem die Flotten bewegen und die von anderen Imperien beanspruchten Gebiete erkennen.

Da die Karten zufallsgeneriert sind, dürfen Trekker keine authentische Wiedergabe der in der Fernsehserie angenommenen Lage einzelner Sternsysteme erwarten. Zudem gibt es zwar unterschiedliche Ereignisse vom Auftauchen eines Warp-Sprünge verhindernden Raumphänomens bis hin zu einer Borg-Invasion, doch Animationen oder Zwischensequenzen dazu sucht man vergeblich. **(tw)**



Während es bei Alpha Centauri ausschließlich um die Besiedelung eines einzigen Planeten geht, treibt sich der Spieler bei den anderen Titeln in größeren Bereichen des Alls herum. Master of Orion 2 ist zwar optisch schon deutlich angegraut, bietet jedoch noch immer jede Menge Spielspaß. Neben Birth of the Federation wurde auch Rebellion um eine Lizenz herum gestrickt – doch ist das im Star-Wars-Universum angesiedelte Spiel recht kompliziert und unübersichtlich geraten. Mit ähnlichen, noch gravierenderen Mankos kämpft auch das äußerst mäßige Malkari.



Sie begegnen zahlreichen exotischen Kulturen wie diesen blondlockigen Rauschgoldengeln.

Galaktisches Quintett

Fünf Imperien konkurrieren bei Birth of the Federation um die Vorherrschaft im All:



Vereinigte Föderation der Planeten: Die Mitglieder der Föderation verhandeln erst, bevor sie einen Kampf riskieren. Moralische Prinzipen stehen bei ihren Handlungen im Vordergrund.



Klingonisches Imperium: Der Kampf ist das Leben für diese Krieger-Rasse, die lieber drei gute Feinde als einen schlechten Freund hat. Diplomatie wird von Klingonen verachtet.



Romulanisches Imperium: Anders als ihre vulkanischen Ahnen sind die Romulaner in jeder Hinsicht äußerst leidenschaftlich. Daher haben sie keine Skrupel, auch Gewalt einzusetzen.



Ferengi-Allianz: Handel und persönlicher Reichtum sind die alles beherrschenden Prinzipien dieses Volkes. Im Zweifelsfall werden auch Bestechungsgelder gezahlt.



Cardassianische Union: Aus Mangel an Ressourcen unterwarf sich diese einst friedliebende Kultur einer strengen Militärherrschaft. Seither tragen sie das strenge Regime hinaus ins All.

Star Trek: Birth of the Federation

Hersteller:	Microprose/Hasbro
Testversion:	Beta vom Mai '99
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	2 (Modem), bis 5 (Netzwerk, Internet)
3D-Karten:	–
Hardware, Minimum:	Pentium/133, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/200, 32 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	40	Sound:	40
Einstieg:	60	Komplexität:	80
Steuerung:	60	Multi-Player:	80

Spielspaß: 75

Meinungen zu Star Trek Birth of the Federation

+ Star-Trek-Lizenz
+ Halbwegs übersichtlich
+ Wahl unter fünf Imperien
+ Wiederspielen macht Freude

Thomas Werner ★★★★

Trotz anfänglichen Schocks angesichts der sehr schlichten Präsentation konnte mich Birth of the Federation schnell fesseln. Die Bedienung mittels jederzeit per Mausklick einblendbarem Auswahlmenü ist gewöhnungsbedürftig, funktioniert jedoch erstaunlich gut. Der Menüdschungel ist weniger dicht als erwartet, und der Einstieg gelingt für ein derart komplexes Spiel erstaunlich schnell. Die Hauptattraktion ist trotzdem eindeutig die Star-Trek-Lizenz, ohne die das Interesse an diesem Spiel wohl eher mäßig wäre. Schließlich erschien schon vor einigen Jahren mit dem legendären Master of Orion 2 ein wundervolles Weltraum-Strategiespiel. Birth of the Federation müht sich zwar redlich, bleibt jedoch hinter der durchdachteren Funktionsvielfalt des Vorbilds zurück. Hier entpuppt sich die Lizenz sogar als Januskopf, da sich die Entwickler eng an die Vorgaben gehalten haben und eigene Raumschiffkreationen oder Völker nicht erstellt werden können. Auch die Präsentation entspricht nicht dem Potential, welches angesichts des TV-Vorbilds vorhanden wäre. Immerhin vermitteln die verschiedenen, den Kulturen angepaßten Bedienungsoberflächen ein angenehmes Star-Trek-Feeling. Die Kämpfe funktionieren deutlich besser als die hektischen Schlachten von Rebellion, sie hätten aber gern etwas ansehnlicher ausfallen dürfen. Angesichts der fünf zur Wahl stehenden Imperien sowie der beliebig neu generierbaren Karten sichte ich einen hohen Wiederspielwert. Ich habe mich jedenfalls überraschend prächtig amüsiert, und sei es nur wegen des Enterprise-Ambientes. Außerdem gibt es derzeit für Weltraum-Siedler kaum eine ernsthafte Konkurrenz, so daß ich diesen Titel allen Fans dieses Sub-Genres ans Herz legen möchte.

„Für Weltraum-Siedler gibt es derzeit kaum eine ernsthafte Konkurrenz.“



− Spartanische Präsentation
− Keine eigenen Raumschiff-Kreationen

+ Original-Völker
+ Solide Umsetzung des Star-Trek-Themas

Roland Austinat ★★★★

Kompliment an Microprose – die Designer von Birth of the Federation haben sich lizenztechnisch geschickt an der Tatsache vorbeigemogelt, daß zu Zeiten der »Next Generation« die Föderation eigentlich schon prächtig wächst und gedeiht. Growth of the Federation wäre in diesem Fall wohl der passendere Titel gewesen, immerhin tauchen Gesellen wie die Ktarianer oder die Zakdorn auf, von denen der selige Captain Kirk nicht mal träumen konnte. Macht aber gar nichts: Das Spiel macht auch so Spaß. Die fünf verschiedenen Rassen sorgen für einen hohen Wiederspielwert, Forschung, Technik und Raumschiffbau halten einen – wenn auch etwas zäh ausgeführt – lange bei der Stange. Schade nur, daß auf die Dauer das Geschehen ein wenig eintönig wird – man schifft und siedelt, baut und ballert ohne größere Zwischenziele so vor sich hin. Dazu verkommt die Übersichtskarte mit nur zwei Zoomstufen bei fortgeschrittenem Spielverlauf zum augenstrapazierenden Suchbild – selbst das Verschieben der Karte wurde allenfalls steinzeitlich gelöst. Offenbar hat die verwendete Engine schon einige Jahre auf dem Buckel. Auch der Technologiebaum ist nicht die Krönung in Sachen Anschaulichkeit. Schmerzlich vermisse ich auflockernde Videos oder kleine Gimmicks wie unterschiedliche Sprecher der diversen Völker, die einen bei Laune halten. Das könnte Genrefreunde etwas abschrecken, doch strategisch versierte Trekker sollten dem grundsoliden Birth of the Federation eine Chance geben. Ich für meinen Teil warte nur noch auf eine stille Stunde, in der ich die Ferengi endlich in die himmlische Schatzkammer jagen kann.

„Trekker sollten dem grundsoliden Spiel eine Chance geben.“

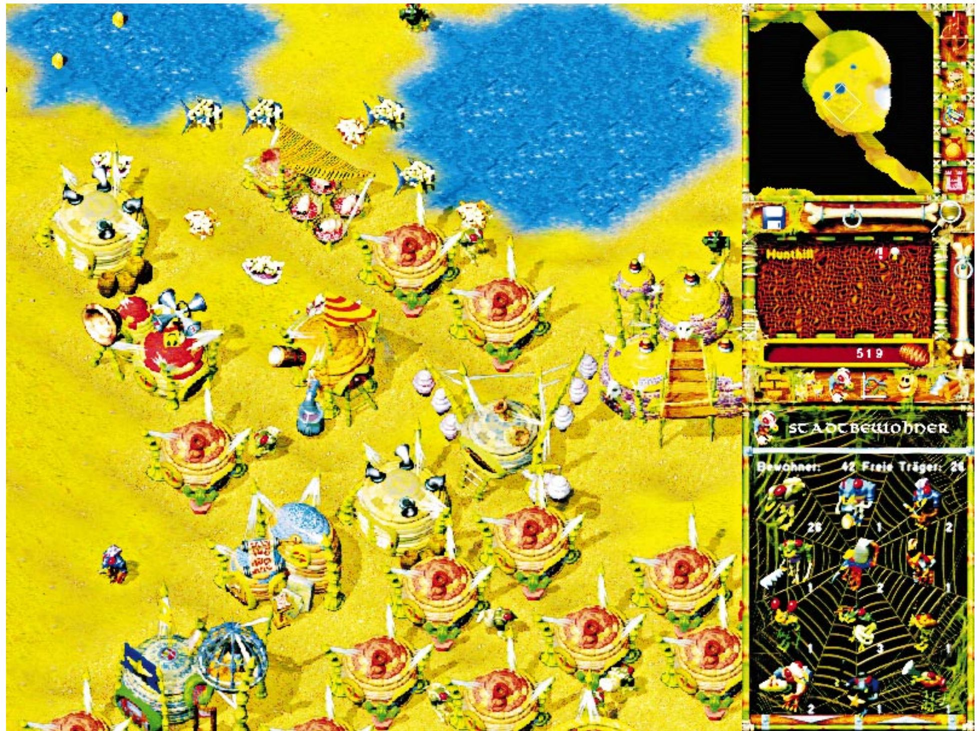


− Etwas schwerblütig
− Zunehmende Bedienunübersicht

Wirtschaftssimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

Die Völker

Österreich ist immer für eine Überraschung gut – im letzten Jahr erschuf Max Design zusammen mit den deutschen Sunflowers den Megaseller »Anno 1602«; mit einer überaus niedlichen Wirtschaftssimulation will nun Neo/Jowood den »Siedlern« aus Mülheim Paroli bieten.



Die insektenartigen Sajiki leben in recht bizarren Gebäuden.

Als im letzten Jahr die ersten Meldungen über »Die Völker« erschienen, wurde unter diesem Namen noch ein Echtzeit-Strategiespiel entwickelt. Damals erreichte die Beliebtheit dieses Genres mit Titeln wie »Age of Empires« und »Starcraft« ihren Höhepunkt, und praktisch jedes Programmierteam wollte mit auf dieser Welle reiten. Mittlerweile ist ein Jahr vergangen, und das fertige Produkt hat mit dem angekündigten Spiel so viele Gemeinsamkeiten wie ein Frosch mit einem Prinzen. Denn inzwischen ist »Die Siedler 3« der aktuelle Hit, und in einer bemerkenswerten Nacht- und Nebelaktion haben die Völker-Väter ihrem Kind ein erstaunlich ähnliches Aufbau- und Wuselkonzept verpaßt. Trotz zahlreicher Gemeinsamkeiten unterscheiden sich Die Völker jedoch erfrischend vom vermeintlichen Vorbild, das beginnt schon mit der Hintergrundgeschichte:

Die Evolutionstheorie ist demnach eine Darwinsche Fehlleistung – tatsächlich sind es Störche, die sämtliche geeigneten Planeten mit Leben besiedeln. Diese Flatterboten sind jedoch nicht immer so zuverlässig, wie es diese Aufgabe eigentlich von ihnen verlangen würde. Daher stranden eines Tages gleich drei unterschiedliche Rassen auf einem Planeten, obwohl einer jeden von ihnen ursprünglich ein eigenes Plätzchen zugedacht war. Nun müssen sich die drei grundverschiedenen Gattungen mit dieser Situation arrangieren und versuchen, sich gegen die Konkurrenten durchzusetzen.



Diese beiden Störche sind für das ganze Schlamassel ursächlich verantwortlich.

Jeder gegen jeden

Den gemütlichen Pimmons, den leichtgeschürzten Amazonen und den insektoiden Sajiki ist jeweils eine eigene Kampagne mit je zehn Missionen gewidmet, in denen der Spieler – analog zu Starcraft – das Geschehen aus der Perspektive der entsprechenden Wesen erlebt. Allerdings sind die Aufträge nur mit einem sehr lockeren Handlungsfaden miteinander verbunden. Der Schwerpunkt liegt darauf, jedesmal eine kleine Siedlung zu errichten, um die Vorgaben zu erfüllen. Dabei kommt es nicht nur darauf an, den Gegnern den Garaus zu machen – manchmal reicht es schon, eine Kaninchenplage durch

Fakten

Völker

- Drei Völker
- Drei Kampagnen mit je zehn Missionen
- Endlosspiel auf generierbarer Welt
- Tutorial mit fünf Missionen
- 25 Gebäude je Volk
- 18 zivile Berufe je Volk
- Echtzeit-Kämpfe
- Forschung, Handel und Diplomatie
- Frei zoombare Karte
- Mehrspieler-Modus für bis zu drei Personen

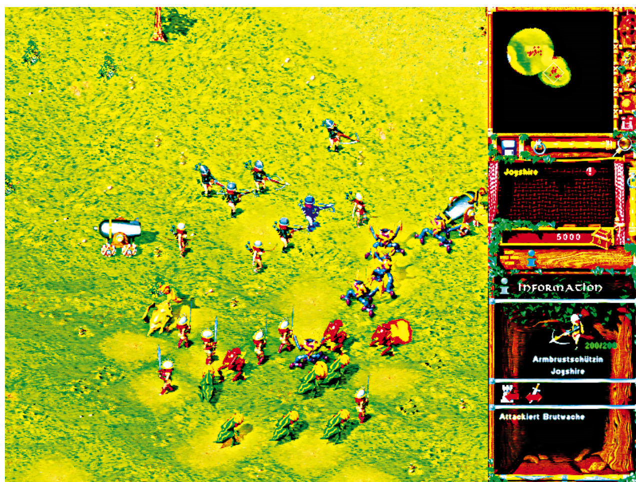


1 Übersichtskarte
2 Gebäude/Personen/Rohstoffe/ Grenzen in Übersichtskarte anzeigen
3 Laden/Speichern/Ende
4 Spielfeld zoomen
5 Stadtliste
6 Kontostand
7 Leiste für Funktionsbuttons
8 Menü für Gebäudebau
9 Kaserne mit Kriegerinnen
10 Jägerin
11 Markt
12 Zeitungsstand
13 Polizei
14 Rathaus
15 Wohnhaus
16 Baustelle
17 Kneipe
18 Forschungslabor
19 Alchemistenhütte mit Magierin

die Ausbildung einzudämmen oder eine bestimmte Ware zu produzieren. Zunächst ist die eigene Siedlung äußerst klein – oft ist bis auf ein Rathaus und wenige Einwohner nicht viel vorhanden. Sie wählen aus einer Liste aus, welches Gebäude zuerst errichtet werden soll, und plazieren die Baustelle an einem geeigneten Platz. Sofort läuft der Baumeister los, und die Träger schleppen aus den Vorratsräumen des Rathauses die nötigen Materialien herbei. Der Vorrat ist allerdings sehr begrenzt, bevor ihnen also Nahrung, Steine und Holz ausgehen, sorgen Sie besser für Nachschub. In der Schule werden Träger zu Holzfällern, Jägern oder Wirten umgeschult und können rasch ihre Tätigkeit aufnehmen. Einige Berufsgruppen benötigen entsprechende Arbeitsräume – pro Volk gibt es 25 Haustypen, selbst Zeitungskioske oder ein Zirkus stehen auf der Liste. Bei Jägern reicht es, sie auf eines der herumstreunenden Wildtiere anzusetzen, damit sie von da an eigenständig auf die Pirsch gehen. Träger lassen sich zudem zum Sammeln von Beeren mißbrauchen. Damit die Bevölkerung wächst, sollte rasch zusätzlicher Wohnraum entstehen. Zudem sind nur von den Einwohnern Steuern zu erwarten, die ein Dach über dem Kopf haben. Die Steuereinnahmen werden zum Großteil zur Deckung der Betriebskosten der vorhandenen Einrichtungen verbraten; Überschüsse dürfen per Schieberegler in die Forschung oder die Motivation der Bewohner investiert werden. Schließlich stehen Ihnen anfangs nur ausgesprochen wenige Technologien zur Verfügung, und wer eine Polizeistation aufbauen möchte, muß beispielsweise



Stufenlos läßt sich das Spielfeld zoomen.



Heftig tobt die Echtzeitschlacht zwischen anmutigen Amazonen und reizenden Insekten.

zuvor die Kulturtechniken Schrift und Gesetz entwickelt haben.

Mittels eines Stadtgründers können Sie gleich mehrere Ortschaften aus dem Boden stampfen und verwalten. Die Ränder der stufenlos zoombaren Karten, auf denen Sie siedeln, sind miteinander verbunden – als wenn sich der Spieler auf der Außenseite einer Kugel befände. Daher kommt man wieder am Ausgangspunkt an, wenn man lange genug stur in eine Richtung läuft.

Manfred Duy ★★★★

Die Völker gehört zu den frechsten Plagiaten, die mir bislang untergekommen sind. Dennoch ist der Spielspaß groß, schließlich haben die Entwickler ihren Wuselwesen jetzt genau die Funktionen spendiert, die mir bei den Völkern bislang gefehlt haben: Handel und Diplomatie. Auf der Strecke geblieben ist allerdings die Schiffahrt – offenbar sind die drei Rassen wenig abenteuerlustig. Die Kämpfe verlaufen ziemlich unspektakulär, und ich bin daher froh, daß die ursprüngliche Absicht, ein Echtzeit-Strategiespiel zu programmieren, aufgegeben wurde. Mit dem Aufbau der Siedlungen haben Sie ohnehin schon alle Hände voll zu tun; mehr Kampf wäre nach meinem Geschmack eindeutig des Guten zuviel gewesen.

Daß ich dennoch nicht ganz zufrieden bin, hat unterschiedliche Ursachen: Zum einen liegen mir die Römer, Asiaten und Ägypter aus Mülheim mehr als die Fantasy-Gestalten aus der Alpenrepublik. Zum anderen ist der Spieler in jeder Mission damit beschäftigt, immer wieder die gleichen Gebäude zu errichten – ob ein Haus bei einer Rasse anders heißt und aussieht, ist mir wurscht. Dieses Dilemma taucht jedoch bei praktisch allen derartigen Programmen auf. Ärgerlich finde ich zudem, daß meine Wesen oft erst auf Anweisungen warten und wenig Eigeninitiative zeigen – da lobe ich mir die Siedler, die völlig selbständig schuften. Ich möchte gar keinem Einwohner persönlich Anweisungen geben – mir reicht es, zuzuschauen. Davon abgesehen bieten die Kampagnen genug Kurzweil, um selbst einen verregneten Sommer zu überstehen.

- **+ Handel und Diplomatie**
- **+ Kurzweilige Kampagnen**
- **+ Niedlich animiertes Gewimmel**
- **– Auf Dauer wenig Abwechslung**
- **– Fantasy-Völker sind Geschmackssache**



Zusammen geht es besser

Rasch treffen Sie bei der Expansion auf die anderen Völker, doch muß dies nicht automatisch in einem Kampf enden. Vielmehr gibt es die Möglichkeit, eine Botschaft zu errichten und Waffenstillstand oder Frieden anzubieten. Ist die Lage ruhig, lohnt es sich, Handelsbeziehungen aufzunehmen. Dazu wird ein Marktplatz errichtet und eingestellt, welche Waren erworben oder verkauft werden sollen. Dabei lassen sich in einem sehr übersichtlichen Menü sowohl Preis- als auch Mengenvorgaben machen. Anschließend müssen die Händler nur noch erfahren, mit welchen Städten Sie Güter austauschen wollen.

Einige Bedürfnisse der Untertanen sind nur im Austausch mit den übrigen Rassen zu befriedigen – so kann Pilzschnaps nur von den bläulichen Pimmons bezogen werden. Auch andere Wünsche

Die Diplomatie (1) läßt sich genauso einfach abwickeln wie der Handel (2) oder die Finanzverwaltung (3).



tauchen mit zunehmendem Wachstum der Siedlungen auf – Wirtshäuser und Tempel werden ebenso gefordert wie ein Zirkus. Sinkt die Zufriedenheit der Bevölkerung zu stark und kommt es dann noch zu einer Nahrungsmittelknappheit, so steigt die Kriminalität. Kriminelle zahlen keine Steuern, verbrauchen Nahrung und attackieren sogar friedliche Bürger, aber nach einem Aufenthalt auf dem Polizeirevier sind sie wieder resozialisiert.

Statistiken informieren über die vorhandenen Gebäude, die Bewohner (aufgeschlüsselt nach Berufen) und die Rohstoffvorräte. Die Warenlager einer Stadt werden intern zusammen verwaltet, so daß ein Träger bei einem beliebigen Lagerhaus das benötigte Material abholen kann. Mit anderen von Ihnen gegründeten Städten lassen sich Güter hingegen nur durch die Einrichtung eines Marktplatzes und der Beauftragung eines Händlers austauschen.

Einer wird gewinnen

Irgendwann jedoch ist die Konfrontation unvermeidlich, und die Waffen sprechen mit ihrer bitteren Sprache. Bis

dahin sollten Sie genügend Krieger in den Kasernen ausgebildet haben, um gegen die Feinde bestehen zu können. Fünf grundlegende Soldatentypen stehen zur Auswahl, hinzu kommen Kanonen, Steinschleudern, Reiter sowie Magier. Diese Zauberer greifen mit Feuerbällen an, während Priester Verwundete heilen. Gewonnene Kampferfahrung wirkt sich deutlich auf die Stärke Ihrer Recken aus. Notfalls beteiligen sich auch Polizisten und Jäger an den Auseinandersetzungen, wenngleich diese einen sehr geringen Kampfwert haben. Natürlich muß die Infrastruktur stimmen, denn nur mit entsprechender Ausrüstung lassen sich weitere Soldaten rekrutieren.

Die Einheiten können Sie wie bei einem Echtzeit-Strategiespiel mit Rahmen und Mausklick steuern oder zu Gruppen zusammenfassen. Es ist möglich, Kämpfer zwischen zwei Punkten patrouillieren zu lassen, um eine Gegend abzusichern. Eine Massenproduktion von Einheiten gestaltet sich dagegen äußerst schwierig, weshalb die eigentlichen Scharmützel meist nur von kurzer Dauer sind.

Meist spielt der Kampf sowieso nur eine untergeordnete oder gar keine Rolle für den Erfolg einer Mission.

Thomas Werner ★★★★★

Eigentlich war die Skepsis groß, als Die Völker auf meinem Schreibtisch aufschlugen. Schließlich ist die konzeptionelle Irrfahrt vom Starcraft-Klon zum Siedler-Imitat beachtlich, und ich fragte mich, wie man in so kurzer Zeit ein Echtzeit-Strategiespiel in Richtung Aufbau ummodeln wollte. Doch das Ergebnis spricht für sich: Tatsächlich kommen Die Völker sehr dicht an die Wohlfühl-Atmosphäre des großen Blue-Byte-Vorbilds heran. In einigen Belangen übertreffen sie die Konkurrenz sogar – speziell solch einen genial-einfachen Handel, die Diplomatie sowie die Forschung hätte ich gerne bei den Siedlern gesehen. Natürlich ist vieles »nur geklaut«, doch hat die sympathische Wiener Programmierer-Truppe die bekannten Elemente so gekonnt miteinander kombiniert, daß ein höchst erfreuliches Resultat entstanden ist, nämlich ein typisches Feierabend-Spiel. Es ist trotz der hohen Komplexität einfach zu bedienen und – was besonders wichtig ist: Eine Partie mit den drolligen Wesen steigert die gute Laune ganz enorm. Durch die völlig unterschiedlichen Rassen und die abwechslungsreichen Missionen ist die Motivation hoch, alle drei Kampagnen zu absolvieren. Da verschmerze ich durchaus den kaum vorhandenen Handlungsfaden, zumal die humorige Präsentation wirklich gelungen ist.

Allerdings ist die Drolligkeit der Siedler dank der Masse an deutlich ausgefeilteren Animationen höher als bei den Völkern, obwohl speziell die Amazonen durchaus einen Blick wert sind. Mir persönlich gefällt das Ambiente der Newcomer sogar besser als die rundlichen Siedler-Knechte. Mit etwas Feinschliff hätte ein eventueller Völker-Nachfolger möglicherweise sogar das Zeug zur neuen Wusel-Referenz.

- \+ Wohlfühl-Atmosphäre
- \+ Komplex, nicht kompliziert
- \+ Drei witzige Rassen
- \+ Interessante Missionen
- − Kaum Hintergrundstory
- − Kleine Wusel-Defizite

Drei Völker, eine Welt

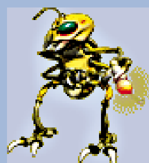
Jedes der drei Völker hat einen deutlich anderen Charakter. Einig sind sie sich nur in der gegenseitigen Abneigung und ihrem Appetit auf die Spezialitäten der anderen.



Pimmons: Die gemütlichen blauen Wesen watscheln lieber in den Tag hinein als sich mit den großen Problemen des Universums auseinanderzusetzen. Ihre größte Errungenschaft ist der Pilzschnaps, und ihre Kampagne verläuft recht friedlich.



Amazonen: Zwar ist mit einer wütenden Amazone nicht gut Kirschen essen, aber ihre eigentliche Spezialität zeugt von einer gewissen Häuslichkeit: Dank ihrer hervorragenden Schokotörtchen hat den leicht bekleideten Kriegerinnen schon manch einer ihren Hang zur Expansion verziehen.



Sajiki: Ständig versucht diese kriegslüsterne Rasse, ihren Ruf als größte Egoisten des Planeten zu bestätigen. Dank ihrer hervorragenden Rauchwaren, gewonnen aus speziellen Maden, erfreuen sich die hartschaligen und hartherzigen Wesen trotzdem einer gewissen Achtung.

Der Einstieg in das friedliche und kriegerische Vorgehen gelingt dank des umfangreichen Tutorials und des langsam ansteigenden Schwierigkeitsgrads der Kampagnen recht schnell. Neben den insgesamt 30 Missionen lassen sich für ein Endlosspiel Karten generieren. Dafür ist die gewünschte Größe, die Anzahl der Rohstoffe, die technische Entwicklungsstufe sowie der Lagerbestand einzustellen. Bis zu drei menschliche Spieler dürfen im Multiplayer-Modus auf einer Welt siedeln. **(tw)**



Auch die Pimmons haben ihre speziellen Bedürfnisse (siehe unten rechts).

Die Völker

Hersteller:	Neo/JoWood/Infogrames	**3D-Karten:**	Direct3D
Testversion:	Beta vom Mai '99	**Hardware, Minimum:**	Pentium/233, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium II/333, 64 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	bis 3 (Modem, Netzwerk, Internet)		

PC Player Wertung

Grafik:	70	Sound:	60
Einstieg:	70	Komplexität:	80
Steuerung:	80	Multi-Player:	80

Spielspaß: 81

Die Völker im Vergleich

Bei zahlreichen Titeln wuseln derzeit fleißige Männchen herum, um eine schöne neue Welt aufzubauen. Wir haben zusammengestellt, welche Alternativen es für Freunde solchen Fleißes gibt.

Die Siedler 3 (Spielspaß: 85)



Nach wie vor unübertroffen ist der hohe Drolligkeitsfaktor unserer Genre-Referenz. Durch die drei unterschiedlichen Völker erhalten die Kampagnen zusätzlichen Pep. Zwar steht der Aufbau im Vordergrund, doch letztlich sind die Missionen nur mit militärischen Mitteln zu gewinnen.

Test in Ausgabe:	1/99
Epoche:	Antike
Völker:	3
Missionen:	30
Tutorial:	Ja
Gebäudetypen:	Circa 36 pro Volk
Zivile Berufe:	Circa 25 pro Volk
Soldatentypen:	5
Handel:	Sehr begrenzt
Diplomatie:	Nein
Finanzen:	Nein
Kämpfe:	Direkte Steuerung
Wegenetz bauen:	Nein

Caesar 3 (Spielspaß: 83)



Wer sich für Städtebau interessiert, sollte sich unbedingt Caesar 3 ansehen. Hier entstehen richtige Metropolen mit urbanem Leben auf den Straßen und einem sehr komplexen Wirtschaftssystem. Faszinierend ist der historische Bezug. Leider sind die vermeidbaren Kämpfe mäßig.

Test in Ausgabe:	12/98
Epoche:	Antike
Völker:	1
Missionen:	15
Tutorial:	Ja
Gebäudetypen:	Circa 60
Zivile Berufe:	Circa 20
Soldatentypen:	3
Handel:	Ja
Diplomatie:	Begrenzt
Finanzen:	Ja
Kämpfe:	Nur ganze Verbände
Wegenetz bauen:	Ja

Anno 1602 (Spielspaß: 82)



Ein Paradies für Entdeckernaturen sind die Inselreiche, die Sie hier besiedeln. Per Schiff steuert man ein Eiland an, erbaut dort Ortschaften und treibt kräftig Handel. Der militärische Aspekt ist eher nebensächlich. Nach Abschluß der Missionen lockt ein Endlosspiel mit neu generierten Welten.

Test in Ausgabe:	5/98
Epoche:	Um 1600
Völker:	1
Missionen:	16
Tutorial:	Ja
Gebäudetypen:	Circa 60
Zivile Berufe:	Circa 30
Soldatentypen:	6
Handel:	Ja
Diplomatie:	Ja
Finanzen:	Ja
Kämpfe:	Auch Seeschlachten
Wegenetz bauen:	Ja

Die Völker (Spielspaß: 81)



Äußerst drollig geht es bei den Völkern zu, obwohl die Animationen nicht ganz so ausgefeilt sind wie bei den Siedlern. Auf dem Planeten dürfen die höchst unterschiedlichen Rassen miteinander Handel treiben und diplomatische Noten austauschen, bevor es in Echtzeit-Gefechten zur Sache geht.

Test in Ausgabe:	7/99 (Seite 84)
Epoche:	Fantasy
Völker:	3
Missionen:	30
Tutorial:	Ja
Gebäudetypen:	25 pro Volk
Zivile Berufe:	18 pro Volk
Soldatentypen:	9
Handel:	Ja
Diplomatie:	Ja
Finanzen:	Ja
Kämpfe:	Direkte Steuerung
Wegenetz bauen:	Nein

Knights & Merchants (Spielspaß: 77)



Äußerst liebevoll ist auch dieser Siedler-Klon gestaltet, und etliche kleine Ideen garantieren Wuselfreunden schöne Stunden. Manche der Missionen beschränken sich ganz auf Schlachtengetümmel, wobei Sie dann vorwiegend die Position und Formation der Verbände bestimmen.

Test in Ausgabe:	10/98
Epoche:	Mittelalter
Völker:	1
Missionen:	20
Tutorial:	Ja
Gebäudetypen:	25
Zivile Berufe:	19
Soldatentypen:	9
Handel:	Nein
Diplomatie:	Nein
Finanzen:	Nein
Kämpfe:	Nur ganze Verbände
Wegenetz bauen:	Ja

Land der Hoffnung (Spielspaß: 51)



Beim Land der Hoffnung steht neben dem Aufbau besonders der Handel sowie die Diplomatie im Vordergrund. Der Spieler muß sich ferner mit der Kirche arrangieren und den Staat gut führen. Die Kämpfe sind dem untergeordnet. Trotz netter Ansätze erstickt es an der komplizierten Bedienung.

Test in Ausgabe:	7/99 (Seite 104)
Epoche:	Mittelalter
Völker:	1
Missionen:	20 plus 20 freie
Tutorial:	Ja
Gebäudetypen:	40
Zivile Berufe:	Circa 20
Soldatentypen:	5
Handel:	Ja
Diplomatie:	Ja
Finanzen:	Ja
Kämpfe:	Direkte Steuerung
Wegenetz bauen:	Nein

Rennspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Midtown Madness



Schon mal mit Vollgas ein paar Runden in der Innenstadt gedreht? Im virtuellen Chicago ist das möglich. Freundliche Polizisten, die fast alles durchgehen lassen, erwarten Sie dort.



Eine typische Spielsituation: Bei seinem heißen Bemühen um den Sieg schont der Fahrer dieses Ford F-350 Super Duty weder sich noch andere. (3Dfx, 800x600)

Vermutlich können sich die meisten Leser nicht mehr daran erinnern, aber vor einigen Jahren kämpfte Dortmund mit einem kleinen Verkehrsrowdie-Problem. Fröhliche junge Leute in überzüchteten Mantas oder GTIs trafen sich nachts am Ring und fuhren Wettrennen. Schritt die Polizei ein, löste sich der Spuk auf und erschien in der nächsten Nacht erneut. Etliche Zuschauer feierten diese modernen Gladiatoren wochenlang enthusiastisch.

Ließ sich Microsoft von den damaligen Meldungen zu einem Rennspiel inspirieren? In »Midtown Madness« fahren Sie auf jeden Fall ebenfalls durch eine große Stadt. Und nicht nur des Nachts; gegen bis zu sechs Konkurrenten machen die Rennen während der Hauptverkehrszeit am meisten Spaß.

Ihre Spielwiese

Die Fahrt durch eine halbwegs brodelnde Verkehrsmetropole ist zwar keine grundlegend neue Idee (»Grand Theft Auto«), aber zum ersten Mal sitzen Sie in einigermaßen hübscher Ich-Perspektive am Steuer Ihres Flitzers. Zur Eingewöhnung ist ein relativ entspanntes »Cruisen« durch Chicago eine gute Idee. Neben Häusern, Parks, Fußgängern und verschiedenen Abarten der Gattung Auto, die sich üblicherweise in jeder Stadt befinden, hat Al Capones Heimstatt noch einige Besonderheiten zu bieten. Im Westen ist eine Stadtkernumgehungsautobahn, im Osten der Michigansee, durch die Mitte schlängeln sich zwei Flüsse. Außerdem gibt es noch ein abgefahrenes S-Bahnsystem, das auf massiven Metallpfeilern ruht, mehrere (sich permanent öffnende) Hängebrücken sowie den Sears Tower, ehemals das höchste Gebäude der Welt. Eine genaue Stadtkenntnis kommt Ihnen im weiteren Spielverlauf sehr zugute.



Treppenstufenfahren mit Stil macht nicht selten den Unterschied zwischen Sieg oder Niederlage aus. (3Dfx, 640x480)

In einem speziellen Multiplayer-Modus können Sie eine Art Räuber- und Gendarmspiel abziehen. Eine Seite spielt Bankräuber, die andere glückliche Streifenwagenpolizisten. Enttäuschend am Mehrspieler-Spektakel ist, daß die Stadt dann völlig verkehrsfrei wird; Chicago als Geisterstadt. Als allein Operierender in wiederbelebter Umgebung bieten sich Ihnen drei Rennarten: Im Blitzrennen müssen Sie innerhalb eines Zeitrahmens gewisse Punkte abfahren, in der Variante Checkpoint kommen bis zu sechs Gegner dazu, Sie sollten natürlich Erster werden. Der Circuitmodus ähnelt eher einem normalen Rennspiel. Bestimmte Stadtbezirke werden hier durch Barrieren abge-





Jedes Auto besitzt neben ureigenen Motorgeräuschen auch ein individuell gestaltetes Armaturenbrett. (3Dfx)



Die Innenstadt von Chicago; für mindestens 32 Rennen Ihr neues Zuhause.



sperrt, damit Sie Ihre Runden ohne Publikumsverkehr drehen können.

Vorfahrt bitte nicht beachten!

Je nach Tageszeit und Stadtbezirk ist der Verkehr von unterschiedlicher Intensität. Nachts tröpfelt er spärlich, tagsüber ist hübsch was los. Sicherlich wären alle Chicagoer froh, wenn in ihrer Stadt nie mehr Verkehr herrschen würde als in Midtown Madness; aber für begrenzte Computerressourcen fließt es ordentlich. Etliche Ampeln regeln den Verkehrsfluß, als Anarchist alter Schule strafen Sie diese natürlich mit Verachtung. Mit der Dummheit verbohrter Sonntagsfahrer sollten Sie bei Ihren Rennen aber immer rechnen: So mancher weigert sich partout, Ihnen auszuweichen, wenn Sie als Geisterfahrer auf der Gegenfahrbahn heranstürmen; andere reagieren mit hastigen Lenkmanövern. Niedlich sind auf jeden Fall die Fußgänger; nähern Sie sich, drücken sie sich entweder platt an Häuserwände oder voll-

Thomas Werner ★★★★★

Zugegeben – Midtown Madness ist kein perfektes Rennspiel. Es gibt Titel mit besserem Fahrverhalten, beeindruckenderer Grafik, mehr Strecken und vielfältigeren Spielmodi. Midtown Madness hat allerdings einen gravierenden Vorzug: es macht Spaß! Wenn Passanten zur Seite springen, der Inhalt von gerammten Müllkübeln durch die Gegend wirbelt oder entsetzte Autofahrer Schimpfwörter rufen, wächst das Vergnügen an der Raserei ganz enorm. Obwohl alles im Zentrum von Chicago abläuft, wirkt die Streckenführung recht abwechslungsreich und birgt immer neue Herausforderungen. Ehrlicherweise hätte ich mir gewünscht, noch andere Städte zu durchrasen – das wäre angesichts der mäßig aufwendigen grafischen Gestaltung sicherlich möglich gewesen. Wahrscheinlich wollen die Entwickler noch mit entsprechenden Zusatz-CDs Geld verdienen.
In einer Beziehung ist dieser Titel jedoch unübertroffen: Noch nie habe ich solch einen realistischen Stadtverkehr gesehen – bereits nach wenigen Sekunden ist vergessen, daß man sich nicht auf den Straßen einer amerikanischen Metropole befindet, sondern nur vor dem heimischen PC hockt. Daher gehört Midtown Madness derzeit zu meinen Lieblingsrennspielen.

- + Anarchische Raserei
- + Realistischer Großstadtverkehr
- + Abwechslungsreiche Streckenführung
- + Schimpfende Autofahrer
- − Nur eine Stadt
- − Mängel beim Fahrverhalten

Die Mutter aller Verkehrsunfälle

Midtown Madness macht seinem Namen alle Ehre; selten zuvor gab es so viele Möglichkeiten, Fahrzeuge auf originelle Art und Weise in einen Haufen Schrott zu verwandeln. Alle Bilder in 3Dfx.



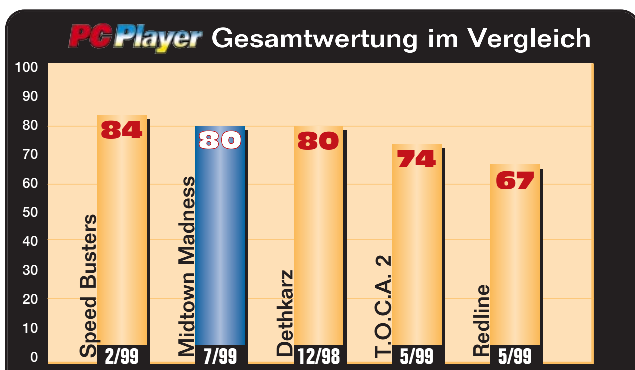
Mit dem 18 Tonnen schweren Hängerschlepper Freightliner Century Class haben Sie zwar in keinem Rennen eine echte Siegchance. Dafür können Sie sich aber als wahrer »King of the Road« fühlen, der Bagatellen wie verfolgende Polizeiwagen oder den Straßenverkehr kaum mehr zur Kenntnis nimmt. Wirklich gut kommen schwungvolle Kurvenfahrten mit 160 km/h sowie das Zerbröseln von Pkws, Ampelanlagen und Müllcontainern.



Auch mit »normalen« Fahrzeugen hat man viel Spaß. Dieser Fahrer bekommt von uns eine kostenlose Flugeinlage spendiert. Dazu war nicht mehr nötig als ein ziemlich langer Anlauf und etwas Zielwasser.



Wenn es Nacht wird in Chicago, sind nicht nur die Katzen grau, auch der Verkehr läßt nach. Dennoch ist es immer noch möglich, Massenkarambolagen zu provozieren. Aber merke: Innerhalb geschlossener Ortschaften sind aufgeblendete Scheinwerfer nicht gestattet.



Schwierig, aber ansonsten sehr gelungen ist Speed Busters, das jedoch im allgemeinen Nachweihnachtstrubel leider völlig untergegangen ist. Die neuen Ideen von Midtown Madness lassen es mit Dethkarz gleichziehen, einem technisch brillanten und inzwischen schon zum Budgetpreis erhältlichen Baller-Rennspiel. T.O.C.A 2 bietet klassische Tourenwagen an, die vor allem für Anfänger sehr interessant sein dürften. Redline ist eine bizarre Mischung aus 3D-Shooter und Fahrzeugkampf, in dem Sie eventuelle Passanten sogar erschießen dürfen.

bringen wahre Panthersprünge, die Sie aus dem Fahrwasser Ihres Wagens herausbringen. Daß es nicht möglich ist, Passanten über den Haufen zu fahren, ist eine gute Idee. Nur absolute Sadisten dürften derartige Maßnahmen zur Eindämmung der Überbevölkerung vermissen.

In der Kommune fährt sich's abwechslungsreich: Abkürzungen durch Parkanlagen, mit Abfall angefüllte Seitengassen oder unterirdische Tunnels verlangen Konzentration und ein sicheres Händchen am Steuer. Außerdem sind (so ist das in Amerika) unsere Freunde und Helfer von der Staatspolizei nie weit entfernt. Allerdings werden Ihre Mitstreiter von den Sheriffs immer ignoriert und nur Sie verfolgt, eine Ungerechtigkeit, die aber gerade erprobte Rennfahrer reizen dürfte.

Ihr Fuhrpark

Anfangs stehen Ihnen fünf Fahrzeuge zur Verfügung, durch Siege oder hohe Plazierungen in den Rennen können Sie den Bestand auf zehn Mobile erweitern. Jedes ist äußerst engagiert designt worden: Die Unterschiede erschöpfen sich nicht im Fahrverhalten, es wurde außerdem an putzige Armaturenbretter und gute Motorengeräusche gedacht. Ein Omnibus ist wirklich ulkig, die ersten drei Gänge werden fast nur zum Anfahren benötigt; eine Blume darf im Innenraum des »New Beetle« nicht fehlen.

Die großen Jungs (Lkw und Bus) sind nahezu unzerstörbar, mit einem kleinen, wendigen Flitzer (Panoz AIV Roadster) sollten Sie hingegen behutsam umgehen. Zwei, drei Zusammenstöße mit anderen Fahrzeugen bedeuten meist schon das Ende. Visuell werden Sie zum



Im Software-Modus ist die Grafik zwar langsamer, aber ansonsten akzeptabel.

Glück vorgewarnt, Ihr Wagen fängt an zu qualmen oder zu eiern. Auf Wunsch können Sie die Steuerung sehr arcademäßig regulieren – Sie fahren dann selbst bei hohem Tempo gediegen um die Kurve. Viel mehr Spaß macht aber ein gezielter Drift mit der Handbremse oder ein schnelles Gegenlenken auf der Steuerstufe »Realistisch«.

Als spielerischer Höhepunkt geht ein GTR 1 von Panoz in Ihren Besitz über. Um diesen Rennwagen zu ergattern, müssen Sie aber auf der Renn-



Fast 100 Meilen auf dem Tacho, aber mitten im Berufsverkehr; dieser Fahrer hat Mut! (3Dfx)

Udo Hoffmann ★★★★

Der Driver von GT, der in Kürze erscheint, dürfte mißmutig auf Midtown Madness schielen: Der Titel »Erstes richtiges Stadtrennspiel« wurde ihm vor der Nase weggeschnappt. Die Angel Studios haben die dabei anfallenden Probleme (der Computer hat Schwerstarbeit vor sich, da er neben den Rennteilnehmern eine komplette Stadt simulieren muß) überzeugend bewältigt. Es soll bloß keiner kommen und über die Grafik nölen; unter diesen Voraussetzungen ist sie wirklich schön genug.

In Multiplayerschlachten aber wurde völlig auf Großstadtverkehr verzichtet, dort geht viel Flair verloren. Der deshalb zu bevorzugende Einzelspielermodus bietet 32 Rennen, die relativ schnell absolviert sind – einige sind auch sehr kurz. Doch was soll's; so mancher wird sich sicher in eine einzige Strecke verbeißen und immer wieder versuchen, seine Bestzeit für jeden einzelnen Wagen zu verbessern. Die sind sowieso ein großer Pluspunkt – selten hat ein Rennspiel so unterschiedliche Fahrzeuge unter einem Dach vereint. Denken Sie sich meine vier Sterne als stundenlang poliert und mit der Sonne um die Wette strahlend.

- **+ Zehn völlig verschiedene Wagen**
- **+ Dramatisches Fahrgefühl**
- **+ Erstes richtiges Stadtrennspiel**
- **– Schnell durchgespielt**
- **– Multiplayer-Modus unbelebt**

Midtown Madness

Hersteller:	Angel Studios/Microsoft
Testversion:	Beta vom Mai '99
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)
Multi-Player:	bis 8 (Netzwerk, Internet)
3D-Karten:	3Dfx, Direct3D
Hardware, Minimum:	Pentium/166, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/233, 64 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	70	Sound:	80
Einstieg:	80	Komplexität:	60
Steuerung:	70	Multi-Player:	70

Spielspaß: 80

Rennspiel für Fortgeschrittene

Thrust, Twist 'n Turn

Wieviel Abwechslung sollte ein Rennspiel eigentlich bieten? Die finnischen Entwickler dieses Produktes vertreten da eine recht bizarre Philosophie, die da lautet: »Weniger ist mehr«.

Wir müssen uns wohl wieder in einer fernen Zukunft befinden: Ingenieure haben es geschafft, kilometerlange Straßenstrecken freischwebend quer über den Erdball zu verlegen. Wieso aber die Autos immer noch auf Gummireifen über eben jene Pisten fahren, bleibt eine Unlogelei, die man bei »Thrust, Twist 'n Turn« einfach ignorieren muß.

Geschwind folgt die Auflistung der typischen Merkmale: Acht deutlich unterschiedliche Strecken und vier ebensolche Flitzer sind auffindbar. Sie treten gegen einen oder drei Gegner (wahlweise auch über ein Netzwerk) zuerst im Arcade-Modus, danach in der Meisterschaft an oder unterbieten Ihre eigenen Bestzeiten ohne Konkurrenz.



Global Village: Das finnische Programmierteam hatte wohl an die japanischen Käufer gedacht. (Voodoo2)

Da die Strecken freischwebend sind, zieht das Verlassen der Fahrbahn neben einer hübschen Explosion auch einen herben Zeitverlust nach sich, was einen möglichen Sieg bereits verhindert. Die computergesteuerten Fahrer erlauben sich indes keinerlei Fehler und lassen sich zudem von Remplern kaum beeindrucken. Ihre einzige Zusatzwaffe, der nicht wieder aufladbare Turbo, verlangt nach einem wohldosierten Einsatz, um an entscheidenden Stellen ein Überholmanöver zu wagen.

Die verschiedenen Werte der vier fahrbaren Untersätze verhalten sich im Pärchen umgekehrt proportional zueinander: Je besser Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit, desto schlechter sind Kurven- und Straßenlage. Auf breiten Pisten ist der nervöse »Mentah« die erste Wahl, wenn es hingegen eng wird, ist der »Sumthing« zu empfehlen.

Für die grafische Darstellung sorgt die »Twilight 3D«-Engine; sie setzt eine 3D-Grafikkarte zwingend voraus und ist bereits für Voodoo3 optimiert. Ein manchmal deutlicher »Pop-up-Effekt« ist trotzdem erkennbar, genauso wie weitere kleine Bugs. Anzumerken bleibt noch der Einsatz von handgezeichneten Hintergrundkulissen. Dazu düdelt unauffällige Musik, die Motorengeräusche könnten auch von einem Rasenmäher gesampelt sein. **(Alex Brante/md)**


Pop-up-Effekt: Rechts fehlt noch ein Streckenteil, der erst spät eingeblendet wird. (Vodo2)

Alex Brante ★★★

Au Backe! Ein frustrierenderes Rennspiel ist mir wohl noch nicht unter die Augen gekommen. Nur bekennende Masochisten könnten sich vielleicht mit Thrust, Twist 'n Turn anfreunden: Ein einziger Fehler zerstört jegliche Sieghoffnungen, aber auch ohne hat man es schwer, sich zu behaupten. Erst wenn Sie die Strecken mit geschlossenen Augen fahren können, haben Sie eine reelle Chance. Somit erleben Sie ständige Adrenalinausstöße ohne den dazugehörigen Fahrspaß.

Wenigstens sind die Strecken einigermaßen abwechslungsreich, und die Grafik-Engine sorgt für einen leichten Geschwindigkeitsrausch. Insgesamt bietet das Programm jedoch selbst für ein Arcade-Rennspiel viel zu wenig, um einen Kauf zu rechtfertigen. Zu guter Letzt noch diese Frage: Wieso lädt das Spiel trotz großzügiger Installation sogar die Strecke wieder nach, die ich zuletzt gefahren bin (von der CD, wohlgemerkt)?

+ Einfallsreiches Streckendesign

− Frustrierend schwer

Thrust Twist`n Turn

Hersteller:	Carts Ent./Take 2
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98/NT
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	bis 4 (Netzwerk)
3D-Karten:	3Dfx, Direct3D
Hardware, Minimum:	Pentium/133, 16 MByte RAM, 3D-Karte
Hardware, Empfehlung:	Pentium/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	60	Sound:	50
Einstieg:	40	Komplexität:	40
Steuerung:	50	Multi-Player:	50

Spielspaß: 44

Rennspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Sports Car GT

Porsche und der Rest der Welt: Bei »Sports Car GT« dominiert der schwäbische Hersteller gleich in vier verschiedenen Rennklassen.



Sie könnten es für ein Flugzeugcockpit halten, aber da hätten Sie sich gewaltig geschnitten: So sehen in Sports Car GT alle Armaturen aus. (3Dfx)

Ein Mann und seine Mission: Mit lediglich 100 000 Credits in der Tasche haben Sie es sich zum Ziel gemacht, Meister aller GT-Klassen zu werden. Ein nur schwer zu erreichendes Ziel – aber Computerspieler lieben bekanntermaßen ungewöhnliche Herausforderungen.

GT-Meisterschaft, was ist das? In deutlicher Ähnlichkeit zu Tourenwagenmeisterschaften fahren hier seriennahe Fahrzeuge um Ruhm und Ehre ihres Herstellers. In deutlichem Unterschied dazu sind diese Modelle aber schon im Alltag keine normalen Familienkutschen, sondern hochgezüchtete Sportwagen wie BMW M3, der amerikanische Saleen Mustang oder Porsche 911. Das macht GT-Rennen zu äußerst rasanten Veranstaltungen, wie Sie auch am Computermonitor schnell mitbekommen werden. Denn selbst in der profansten Kategorie (GTQ, GT3, GT2 sowie die Königsklasse GT1) werden bereits Geschosse mit mindestens 300 PS angeboten, in der GT1 kratzen Sie in einem Mercedes CLK GTR mit allen Extras an der 1000-PS-Grenze.

Fahren für Geld

Zu Beginn kann von solchem Potential aber noch keine Rede sein. Sie dürfen froh sein, daß ein GTQ-Porsche bereits für schlappe 80 000 Credits zur Verfügung steht. Ein, zwei sinnvolle Accessoires wie Turbo-Charger oder verbesserte Aerodynamik sind noch drin, auf weitere Verbesserungen aus dem Pool der 14 Extras werden Sie zunächst aber verzichten müssen. Dieses System erhöht die Spielmotivation deutlich. Nur für Top-Plazierungen im Feld der bis zu 16 Fahrer spucken die Veranstalter nämlich richtig Kohle aus, ein Sieg in der Meisterschaft macht aus mittellosen Lenkradhaltern gar steinreiche Pfeffersäcke. Aber die nächsthöhere Serie wird den Segen rasch wieder verschlingen ...

Damit auch Anfänger den süßen Duft des Sieges schnuppern können, wurden vier deutlich unterschiedliche Schwierigkeitsgrade eingebaut. Schön, schön. Außerdem sollten Sie den richtigen Wagen wählen, am Fahrverhalten der Boliden erkennt man nämlich sofort, ob man in einem »Liegt wie ein Brett«-Porsche 911 oder in einem »Dümpelt dümmlich durch die Gegend«-Panoz Esperante sitzt. Der Autor sieht sich in seinen Vorurteilen über amerikanische Sportwagen mal wieder voll bestätigt. Über die Cockpit-Perspektive werden diese Unterschiede aber nicht weiter gepflegt; jeder (!) Wagen besitzt ein und dasselbe eigenartige Armaturenbrett, das noch nicht mal durch ein Lenkrad beehrt wird. Übel, übel. Immerhin gibt es einen großen Rückspiegel.

Die zweite Ansicht (stufenlos in der Entfernung verstellbar) hinter dem Bürzel des Autos hat dieses Manko nicht, aller-



Überholmanöver auf Rasenstücken empfehlen sich nur in Ausnahmefällen. (3Dfx)



Neben der Fahrzeuggrafik gefallen noch die gelungenen Spiegelungen in Wasserschlieren. Regnen muß es dafür schon. (3Dfx)

dings kann der Fahrer seine Kapitalanlage so weniger gut beherrschen.

Klasse, Masse, Widrigkeiten

Selbstverständlich läßt sich in der Garage das Fahrverhalten in fünf Menüs ändern, neben Getriebeübersetzungen ist die Gewichtsverlagerung entscheidend, mit der Sie Ihre Neigung zum Über- wie Untersteuern regeln. Noch entscheidender sind die Aufrüstmethoden; da die Konkurrenz ebenfalls dazukauft, unterliegen Sie dem Verbesserungszwang. Es gibt auch mehrere Ausbaustufen, etwa bei den sehr wichtigen Reifen. Über eine kleine Sonderfunktion während des Rennens können Sie sich jederzeit über den Pneu-Zustand informieren und bei Bedarf die Box ansteuern. Das ist sowieso wichtig, um nachzutanken, denn außer bei der Ultrakurz-Distanz reicht der Sprit nie. Eine witzige Anlehnung an die realen Rennen ist übrigens ein verhalten fahrender Computerkollege, der Sie auf Wunsch kurzfristig ablöst.

In Sachen Quantität sind zwölf verschiedene Wagen (in etlichen Abstufungen) sowie einige Bonusautos und 16 Rennstrecken zu nennen. Die Wagen machen altbekannte Pisten zu neuen Abenteuern, die PS-Zuwächse in den höheren Klassen sind so immens, daß man sie praktisch neu erlernen muß. Keinen Sonderpreis gewinnt Sports Car GT durch Soundkulisse und Grafik. Zwar klingen die Wagen anfangs nicht schlecht, je weiter Sie aber in der Hierarchie aufsteigen, um so größer wird die Ähnlichkeit des Klanggeräuschs mit einer Flugzeugturbine. 1000 PS stellen wir uns anders vor. Außerdem besitzen einige verschiedene Fabrikate haargenau das gleiche Klanggeräusch. Die Grafik der Wagen ist zweifellos gelungen, bei Fehlzündungen schlagen Flammen aus den Auspuffrohren, Umgebung und Fahrzeuge sind in einem einheitlichen Stil gehalten. Die Gegend selber aber ist sehr nüchtern. Man hört zwar Publikum jubeln, kann aber nirgendwo auch nur den kleinsten Zuschauer erspähen. Außerdem wird der Fernblick durch einen eigenartigen Flimmereffekt gestört, sie sehen ganz deutlich, wie der Computer den Kurs berechnet.

Ein weiterer Nachteil ist die panzerähnliche Struktur der Boliden: Verschiedene Anzeigen melden nach einem Unfall etliche Schäden, am Lack selbst aber ist nicht der kleinste Kratzer zu erspähen. **(uh)**



Preisgelder kommen nicht aufs Bankkonto, sondern werden ins Fahrzeug reinvestiert.



Porsche, Porsche über alles: In allen vier Klassen ist diese Firma vertreten.

Udo Hoffmann ★★★★

Sports Car GT ist ein Spiel der Extreme. Der Pressesprecher kann mir noch so begeistert erzählen, daß die Grafik ausgezeichnet ist; noch ist der alte Udo nicht mit Blindheit geschlagen. Kein sichtbares Schadensmodell, nur eine unschöne Cockpit-Perspektive, Flimmergrafik, Bäume poppen auf: Von ausgezeichnet ist man weit entfernt. Motorgeräusche sind, wie verschiedene Leser erst neulich monierten, bei einem Rennspiel besonders wichtig. Da wurde ebenfalls gespart: Klingt ein McLaren wirklich genauso wie ein Mercedes?
Wer sich an diesen Widrigkeiten nicht reibt und vor dem (unsichtbaren) Steuer durchhält, bekommt aber ein hervorragendes Drumherum geboten. Nur selten ist man mit seinem Fahrzeug so eins wie hier, famos läßt es sich um jede Kurve förmlich streicheln. Schade nur, daß zumindest in unserer Testversion keine Lenkradsteuerung akzeptiert wurde. Verschiedene Fahrhilfen geben selbst hoffnungslosen Führerschein-Aspiranten eine faire Chance, harte Fahrer werden auf höheren Schwierigkeitsstufen aber auch genügend gefordert. Und für halbwegs genial halte ich den umfangreichen Tuning- und Wirtschafts-Part, der in richtigen Simulationen sonst nie vorkommt. Von daher meine Empfehlung: Anfänger und Schönwetterfahrer sind bei T.O.C.A. 2 besser aufgehoben, Spartaner mit dem Sinn fürs Wesentliche fahren Sports Car GT.

- **+ Kleiner Wirtschaftspart**
- **+ Gutes Fahrgefühl**
- **+ Schöne Fahrzeuge**
- **− Merkwürdige Flimmerlandschaft**
- **− Schaden am Wagen nicht sichtbar**
- **− Langweiliges Cockpit**

Sports Car GT

Hersteller:	Westwood/Electronic Arts
Testversion:	Beta vom April '99
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)
Multi-Player:	2 (Modem), bis 16 (Netzwerk, Internet)
3D-Karten:	3Dfx, Direct3D
Hardware, Minimum:	Pentium/1660, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium II/350, 64 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	60	Sound:	60
Einstieg:	80	Komplexität:	70
Steuerung:	80	Multi-Player:	70

Spielspaß: 74

Rennspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

N.I.C.E. 2 Tune-Up





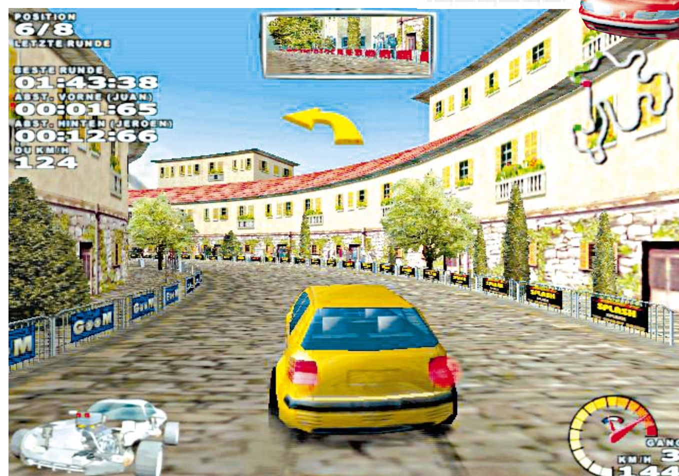
Die Könige der Rennspielviefalt legen noch einen drauf: Synetic beseitigt mit der Zusatz-CD die letzten kleinen Mängel eines großen Spiels.

Aür alle, die eine kleine Gedächtnisauffrischung benötigen: »N.I.C.E. 2« brillierte beim Test in der Ausgabe 12/98 als Allrounder ohne auffällige Schwächen und sahnte eine Spielspaß-Wertung von 81 Punkten ab. Hervorhebenswert ist vor allem das Deathmatch. Ärgerliche Bugs in der Verkaufsversion wurden mit zwei Patches (auf die Version 1.04) behoben. Die versprochene Netzwerkunterstützung mit nur einer CD wurde als »Light«-Patch nachgeliefert; auch Solisten profitieren nebenbei von der schnelleren Ladezeit für Einzelrennen. Womit wir bei der Zusatz-CD wären, für deren Betrieb das basisprogramm erforderlich ist. All diese Patches (die aber auch schon auf den CDs der PC Player Plus zu finden waren) sind beim »Tune-Up« für Ihren virtuellen Rennstall mit von der Partie. Da dies allein den Preis von rund 30 Mark nicht rechtfertigt, haben sich die deutschen Programmierer noch ein paar Boni einfallen lassen.



Zu den bisherigen 24 Rundkursen gesellen sich bei der Installation sechs weitere, die in Kanada und dem Norden Italiens angesiedelt sind. Von der Qualität her unterscheiden sie sich kaum von den bereits bekannten Strecken. Eine neue Fahrzeugklasse mit teutonischen Tuning-Wundern um die 200 PS wie dem »Firewolf (lies: VW) Turbo« hat sich noch dazugesellt und den Gesamtbestand auf zehn Klassen erhöht. Die weiteren Verbesserungen sind minimal: Zufällige Startposition bei einem Duellrennen und Extra-Punkte für die schnellste Rennrunde, um nur zwei Beispiele zu nennen. Für die wenigsten Besitzer der Vollversion stellt sich dadurch auch eine Erhöhung des Spielspaßes ein.

(Alex Brante/md)



Zur Abwechslung machen Sie nun auch die idyllischen Dörfer rund um den Gardasee unsicher. (Voodoo2, 800x600)





Da lohnt sich eine schnelle 3D-Karte: Die Software-Engine (1) sieht zwar auch gut aus, schafft auf dem Testrechner (Pentium/233 MMX) jedoch nur 4 fps im Vergleich zu den 15 fps der Voodoo2-Karte (2). (beide 640x480)

Alex Brante ★★★★

Diese formidable Zusatz-CD knüpft nahtlos an die Qualitäten des basisprogrammes an (Test in PC Player 12/98). Wo die meisten Rennspiele mit der Abwesenheit von Optionen glänzen, bietet dieses eine schier unglaubliche Fülle an Spielmodi, Fahrzeugen und Strecken. Allein der gefällige Meisterschaftsmodus ist einzigartig und das Geld wert. Zusatz-CDs sind meine Sache nicht, immerhin ist diese hier randvoll gepackt mit nützlichen, aber nicht notwendigen Extras. Die sechs neuen Kurse und die zusätzliche Fahrzeug-Klasse ergänzen nur die bereits bestehende Menge. Am interessantesten ist die »Light«-Version, diese gibt es aber auch kostenlos im Internet oder auf unserer Begleit-CD 3/99. Ein Extralob verdient sich Synetic mit seiner individuellen Optimierung der Engine für die unterschiedlichen Grafikkarten, bei der Auflösung von 1024 mal 768 Bildpunkten kam es jedoch zu groben Clipping-Fehlern bei meiner Voodoo2-Karte.

- \+ Kein CD-Wechseln
- \+ Alle Patches an Bord
- \+ Sechs neue Kurse
- \+ Eine neue Fahrzeugklasse
- − Keine echten Verbesserungen

N.I.C.E. 2 Tune-Up

Hersteller:	Synetic/Magic Bytes	3D-Karten:	3Dfx, Direct3D, Riva TNT, Matrox, Banshee, ATI, Rendition
Testversion:	Beta vom Mai '99	Hardware, Minimum:	Pentium/233, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	Hardware, Empfehlung:	Pentium/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	bis 8 (Netzwerk)		

PC Player Wertung

Grafik:	80	Sound:	70
Einstieg:	80	Komplexität:	80
Steuerung:	80	Multi-Player:	80

Spielspaß: 77

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Official Formula 1 Racing

Bemerkenswert: In »Official Formula 1 Racing« steckt eine echte FIA-Lizenz. Überlegenswert: Macht sie sich bezahlt?

Die Königsklasse des Rennsports ist zweifelsohne die Formel 1; von daher wird auch an Computerumsetzungen des Ecclestoneschen Milliardenunternehmens mit einer gewissen Erwartungshaltung herangegangen. Der Entwickler Lankhor hat sich mit einer mächtigen offiziellen Lizenz im Rücken auch mächtig Mühe gegeben, alle Ansprüche zu erfüllen.

Das fängt bei der Optionsvielfalt an: Simulation oder Arcaderennen gefällig, welche der vier verschiedenen Cockpitperspektiven hätten's denn gern, bittschön, oder soll es doch eine von schräg hinten sein? Jede der Rennstrecken der Saison 1998 wird auf Wunsch in einem Hubschrauber überflogen. Es gibt eine Fahrervorstellung mit Informationen über die jeweiligen Teams. Und während eines Rennens werden wirklich alle Infos, nach denen einem der Sinn stehen könnte, eingeblendet: Drehzahl, Tempo, Schadensanzeige, Abstand zum Vordermann und dergleichen mehr. Das geht so weit, daß immer wieder kleine Bildausschnitte mittig rechts eingeblendet werden, auf denen dann Unfälle oder besonders gelungene Überholvorgänge der Konkurrenten zu sehen sind. Ein Service wie bei DF1. Löblich ist die gute Software-Grafik, die der 3Dfx-Variante kaum nachsteht. Aufpoppende Grafik und farbarme Strecken gibt es aber bei beiden, Schatten sind keine Schatten, sondern wirken wie gemalt. Die Piste ist außerdem zu schmal geraten – Überholvorgänge werden so risikoreicher. Das muß wohl sein, weil die Computerfahrer keine Leuchten sind und auch im höchsten Schwierigkeitsgrad in Kurven lächerlich langsam fahren. Nach (nicht seltenen) Massenkarambolagen stehen sie gern noch blöd auf dem Asphalt herum. Entfernungsschildchen vor Kurven, die als Anhalt für den Bremspunkt dringend erforderlich wären, weil die Grafik so verwaschen ist, fehlen völlig. Und auch das Fahrverhalten ist zickig: eine analoge Steuerung mit gelegentlichen Tendenzen zu digitalem Handling. **(uh)**



▲ Wie üblich sträubt sich Schumacher gegen Überholversuche; ein zarter Rempler hilft. (3Dfx)



In etlichen Perspektiven können Sie genau in Augenschein nehmen, wie minimalistisch die Grafik bisweilen ist. (Direct3D)

Udo Hoffmann ★★★

Official Formula 1 Racing ist ein Musterbeispiel für einen gottlob nur selten vorkommenden Fall: Es illustriert, was passiert, wenn drittklassige Programmierer ein erstklassiges Budget verbraten. Da gibt es Optionen und auch nette Ideen im Überfluß, eine garantiert sündteure Lizenz und eine seit Monaten laufende Werbe-Kampagne. Das Wesentliche aber wurde sträflich vernachlässigt.

Mag Eidos mich auch braten, ich müßte schon ganze Formel-1-Autos auf den Augen haben, um die zahlreichen kleinen Schwachpunkte zu übersehen, die den Spielspaß vor allem im Vergleich zur hochklassigen Konkurrenz massiv dämpfen. Nenn ich doch noch ein paar: eirige Reifen jenseits aller physikalischen Gesetze, die Spiegel in der Cockpitperspektive sind unbrauchbar, da in ihnen nur der Klotzkopf des Fahrers zu erblicken ist, und viele Optionen sind reine Augenwischerei. Unterschiede zwischen Action- und Simulationssteuerung habe ich auch kaum welche festgestellt. Hallo, Ärger, grüß dich.

- ＋ Offizielle F1-Lizenz
- ＋ Viele Extras
- − Schlechte KI
- − Schlechte Grafik
- − Schlechtes Fahrgefühl

Official Formula 1 Racing

Hersteller:	Lankhor/Eidos	**3D-Karten:** 3Dfx, Direct3D
Testversion:	Beta vom Mai '99	**Hardware, Minimum:** Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Deutsch	
Multi-Player:	2 (Modem, Nullmodem), bis 12 (Netzwerk, Intern.)	

PC Player Wertung

Grafik:	50	Sound:	60
Einstieg:	70	Komplexität:	70
Steuerung:	60	Multi-Player:	60

Spielspaß: 47

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

Land der Hoffnung

»Die Siedler« und »Anno 1602« zeigten, wie erfolgreich ein Aufbauspiel hierzulande sein kann. Das »Land der Hoffnung« orientiert sich zwar an den großen Vorbildern, möchte jedoch gleichzeitig ganz anders sein.



▲ **Im Haupthaus legen Sie die Steuern und Abgaben für Ihre Untertanen fest.**

Vor rund fünf Jahren schafften es zwei Nachwuchstalente namens Martin Kokkelink und Frank Fester mit ihrem Erstling »Aufschwung Ost«, von Spiegel-Reportern bemerkt und in die geheiligten Seiten des Magazins aufgenommen zu werden. Wer nun angesichts des Titels ihres jüngsten Streiches »Land der Hoffnung« wiederum mit einer Neufünfland-Simulation rechnet, ist allerdings schief gewickelt: Die beiden Niedersachsen sind in eine märchenhafte Welt ausgewichen, in der es trotz aller Probleme noch die Aussicht auf ein wahres Happy End gibt. Analog zu anderen Aufbau-Epen besiedelt der Spieler ein praktisch jungfräuliches Areal mit unterschiedlichen Gebäuden und versucht, ein vorgegebenes Spielziel zu erreichen. Mal sollen Sie eine bestimmte Menge einer Ware herstellen, ein anderes Mal besonders viele Sektoren erobern. Mit an Bord sind drei Computergegner, die Ihnen das Leben so schwer wie möglich machen wollen, indem beispielsweise Nadelstichangriffe mit einigen wenigen Mannen erfolgen. Massenschlachten gibt es keine, schließlich soll der militärische Part nur einer von fünf Aspekten sein, denen Sie sich zu widmen haben: Staatsorgane, Religion, Diplomatie und besonders die Wirtschaft erfordern nämlich ebenso Ihre Aufmerksamkeit. Mittels eines Markplatzes treiben Sie Handel und gelangen so an dringend benötigte Waren. Kirchen stärken den Glauben, und in Handelszentren lassen sich Verträge abschließen. Insgesamt sind 40 Gebäude und 23 Berufe vorhanden, doch wirken die Siedlungen trotz kleiner Animationen eher unbelebt. Die 40 Missionen sind zur einen Hälfte in eine feste Kampagne eingebunden, die restlichen frei anwählbar.

In Kürze soll ein Patch erscheinen, der Netzwerkpartien mit bis zu vier Teilnehmern erlauben wird. **(tw)**



Die Buchstaben deuten die vorhandenen Bodenschätze an.

Thomas Werner ★★★

Vom Ansatz her klingt das Land der Hoffnung zunächst interessant: Die Entwickler wollten keinen weiteren Siedler-Klon schaffen, sondern selbst Dinge wie Religion und Handel intensiv mit einbeziehen. Tatsächlich funktioniert der Handelspart sehr umständlich – speziell in Missionen, in denen die Wirtschaft im Vordergrund steht, ist man von diesem Element herbe enttäuscht. Die Missionsziele sind abwechslungsreich, spielen sich jedoch öde. Im Bestreben, sich von den üblichen Wusel-Aufbauspielen abzuheben, wurden allerdings ausgerechnet die besonders bekömmlichen Bestandteile dieser Gattung weggestrichen. Übrig blieb ein Siedler ohne drollige Männchen, ein Anno 1602 ohne Entdeckercharme, ein Knights & Merchants ohne Kämpfe. Besonders die militärischen Auseinandersetzungen wirken so uninspiriert, daß es besser gewesen wäre, gleich darauf zu verzichten und ein komplett pazifistisches Produkt zu erstellen. Kurz und gut: Land der Hoffnung enttäuscht in fast jeder Hinsicht.

+ Ansehnliche Gebäude

– Kaum Wuselcharme

– Auf Dauer recht öde

Land der Hoffnung

Hersteller:	Innonics
Testversion:	Beta vom April '99
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	(in Vorbereitung)
3D-Karten:	–
Hardware, Minimum:	Pentium/166, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/233, 64 MByte RAM

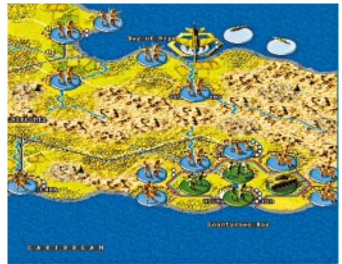
PC Player Wertung

Grafik:	60	Sound:	70
Einstieg:	50	Komplexität:	70
Steuerung:	50	Multi-Player:	–

Spielspaß: 51

Strategiespiel für Profis

The Operational Art of War 2



▲ Bei der Kubakrise dient der Flugzeugträger Enterprise als schwimmende Flugzeugbasis.

Die amerikanische Strategieschmiede Talonsoft fährt mal wieder schwerstes Geschütz auf. Diese hochkomplexe Taktiererei ist die ultimative Herausforderung für unterforderte Meisterstragen, die lieber dreimal nachdenken, bevor sie einmal zuschlagen.

Während sich »Operational Art of War 1« noch vornehmlich mit dem Zweiten Weltkrieg beschäftigte, knöpft sich der optisch und spieltechnisch sehr ähnliche Nachfolger teils fiktive und teils historische Konflikte aus den Jahren 1956 bis 2000 vor. Neben einem Editor treten insgesamt 14 beidseitig spielbare Szenarien auf. So zum Beispiel Vietnam, Korea oder gar eine Attacke des Warschauer Paktes auf Nato-Deutschland. Hier wie dort erobern oder verteidigen Sie mit Ihrer aus über 1000 Truppengattungen bestehenden Armee vorgegebene strategische Punkte. Das Geschehen konzentriert sich dabei weitestgehend auf den Land- und Luftkrieg, die Marine bekam nur eine bescheidene Nebenrolle ab.



In vielen Szenarien mischen gleich mehrere farblich gekennzeichnete Nationen mit, die entweder neutral sind oder einer der beiden Seiten angehören.

Für eine einzige wohlüberlegte Runde sollten Sie durchaus ein Viertelstündchen veranschlagen, selbst der Rechner benötigt manchmal mehrere Minuten für seinen Zug. Denn oftmals verschieben Sie weit mehr als 100 Einheiten über eine zweifach zoombare und wahlweise in 2D- oder 3D-anzeigbare Hexfeldkarte von gelegentlich gigantischen Ausmaßen.
Praktisch sämtliche denkbaren militärischen Manöver vom Partisanenkrieg über Einkesselungen, Flankenmanöver, Lufttransporte bis hin zu chemischer Keule, Raketenangriffen und Atomschlägen lassen sich durchexerzieren. Die Verluste berechnen sich nach einem komplizierten System, das zahllose Faktoren wie Terrain, Versorgung, Moral, Wetter, Kommunikation oder den Eingrabungsfaktor berücksichtigt. **(md)**

Manfred Duy ★★★★

Während die üblichen rundenbasierten Strategiespiele kaum mehr als »Ziehen und Zuschlagen« bieten, erhält diese Taktiererei ihren besonderen Reiz durch die realitätsnahe Miteinbeziehung sämtlicher Faktoren, die ein hochmoderner Waffengang so mit sich bringt. Insbesondere die Logistik spielt eine Schlüsselrolle. Daher entscheidet oftmals nicht der forsche Angriff über Wohl oder Wehe, sondern etwa die Lahmlegung des feindlichen Schienenverkehrs: Schon stockt der Nachschub des Gegners, der daraufhin mangels Munition und Moral vor meiner zahlenmäßig unterlegenen Elitetruppe die Waffen streckt.
Soviel Realitätsnähe hat aber freilich ihren Preis, denn der Spielspaß ist leider etwas zu kurz gekommen. Man verbringt viel zu viel Zeit mit dem Brüten über Zahlen, Meldungen und Tabellen, das Agieren dagegen leidet unter den ruckelig scrollenden Riesenkarten und der mangelnden Übersicht. Locker-flockiges Taktieren, wie sie etwa der Genre-Konkurrent Dynasty General bietet, dürfen Sie hier jedenfalls nicht erwarten.

- \+ Taktisch tiefgründig
- \+ Realistische Simulation moderner Kriegführung
- \+ Editor
- − Komplexitäts-Übermaß
- − Kein Tutorial

The Operational Art of War 2

Hersteller:	Talonsoft/Take 2
Testversion:	Verlaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)
Multi-Player:	2 (per Mail, an einem Rechner)
3D-Karten:	–
Hardware, Minimum:	Pentium/133, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/400, 64 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	50	Sound:	60
Einstieg:	20	Komplexität:	100
Steuerung:	60	Multi-Player:	70

Spielspaß: 66

Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis

High Heat Baseball 2000


Die etwas schrägen Recken verdecken einen Tick die wahren Qualitäten des Spiels. (Direct3D, 640x480)

»High Heat Baseball 2000« richtet sich an Simulations- und Managerfreunde, die weniger Wert auf schicke Grafik denn auf authentisches Spielverhalten und ein im Karriere-Modus beliebig langes Liga-Spiel legen. Darin können Sie auf Wunsch komplett auf aktive Teilnahme verzichten und nach Strategie-Vorgaben den Computer machen lassen. Home Run Derby, Einzelspiel, Saison und Playoff fehlen selbstverständlich nicht. Die Darstellung der weißen Helden in 38 Stadien wirkt selbst mit 3D-Karten seltsam verzerrt. Anders als bei Triple Play 2000 gibt's nur eine Schlagstärke; durch fehlende Markierungen läuft das Werfen und Fangen etwas diffus ab. Dafür stehen vorher neun verschiedene Pitches zur Auswahl. (ra)

Roland Austinat ★★★★

Der erste Eindruck schreckt ab: Merkwürdig proportionierte Gestalten torkeln ungelenk-taumelnd über das Spielfeld. Die Menüs besitzen den Charme einer Tabellenkalkulation – mit dem Haken, daß man wild herumscrollen muß, da nie alle Spieler-Eigenschaften gleichzeitig angezeigt werden können. Das Schlagen, Werfen und Baserunning ist zunächst mehr Übungssache – mal gelingt ein Strike, dann wieder nicht. Doch so ist auch das richtige Leben.
Und das ist das Stichwort: Anders als Triple Play 2000 steckt bei High Heat ein hervorragender Karriere-Modus unter der Haube. Wenn Sie Hardball 6 noch nicht haben, nicht auf den Nachfolger warten wollen und sich von einer spartanischen Präsentation nicht von der Base jagen lassen, bekommen Sie ein sehr vernünftiges Spiel fürs Geld.

- \+ Karriere-Modus
- \+ Realistische Feld-Aktionen
- − Steile Lernkurve
- − Präsentationsschwächen

High Heat Baseball 2000

Hersteller:	3DO
Testversion:	Importversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	2 (Modem, Kabel, Netzwerk, Internet)
3D-Karten:	Direct3D
Hardware, Minimum:	Pentium/166, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium II/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	60	Sound:	70
Einstieg:	60	Komplexität:	80
Steuerung:	70	Multi-Player:	70

Spielspaß: 75

Sportspiel für Einsteiger

Triple Play 2000

In »Triple Play 2000« gibt es wie gehabt die Varianten Einzelspiel, Home Run Challenge, Saison (wahlweise mit Drafting) und Playoff. Im Vergleich zum Vorjahr ist die Grafik etwas flinker, doch dafür »dreckiger« geworden: Die Trikots der Ellipsoid-eierigen Akteure wirken schmutziggrau. Dafür lockt neben der Gamepad- eine radikal neue Maussteuerung, die genaueste Pitches und Hits erlaubt. Dadurch kommt eine ungeahnte Dynamik ins Spiel.
Leider ist zugleich der Karriere-Modus verschwunden, ebenso die Möglichkeit, die aktuellen Liga-Daten aus dem Netz zu ziehen. Das Erstellen eigener Spieler und Teams klappt dafür tadellos. Die Stadionsprecher Chuck Knoblauch und Mark McGwire parlieren in gewohnt authentischer EA-Sports-Qualität, diverse Kameras samt Zeitlupe sorgen für optische Abwechslung. (ra)


Mit der neuen Maussteuerung wird das Lenken von Schläger und Ball stark erleichtert. (3Dfx, 640x480)

Roland Austinat ★★★★

Huch, das ist ja die gleiche Wertung wie bei High Heat Baseball 2000! Welches Spiel ist denn nun das bessere? Gemach, ich kann alles erklären. Wie schon der Vorgänger richtet sich auch das diesjährige Triple Play an Action-Baseballer, die allenfalls eine einzige Saison spielen möchten. Die fulminante Stadionatmosphäre mit kecken Sprechern und gelegentlichen Donnergeräuschen und Feuerwerken bei besonders gelungenen Schlägen unterstreicht den Konsolen-Charakter. Zusammen mit der extrem intuitiven Maussteuerung ist das aber sicher kein Fehler – hier schlägt Ihre Stunde, wenn Sie zuvor noch nie etwas mit Baseball zu tun hatten oder zu tun haben wollten. Soll es eine ernsthafte Simulation sein, rate ich Ihnen unbedingt zu Hardball 6 oder mit Abstrichen zu High Heat Baseball 2000.

- \+ Geniale Maussteuerung
- \+ Mittendrin-Atmosphäre
- − Höchst actionlastig
- − Wenig Simulationsaspekte

Triple Play 2000

Hersteller:	EA Sports/Electronic Arts
Testversion:	Importversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	2 (Modem, Kabel, Netzwerk, Internet)
3D-Karten:	Direct3D, 3Dfx
Hardware, Minimum:	Pentium/166, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium II/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	70	Sound:	90
Einstieg:	80	Komplexität:	60
Steuerung:	80	Multi-Player:	60

Spielspaß: 75

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Savage Arena





Während der knochenharte Mittelfeldstratege einen Vorstoß wagt, halten seine Kollegen im Hintergrund ein Kaffeekränzchen ab. (Direct3D, 800x600)

Schlecht geklaut ist halb verloren: Trotz eindeutiger Anleihen beim Amiga-Klassiker »Speedball« schafft es Rage nicht, dessen Flair ins dreidimensionale Zeitalter herüberzuretten.

Computerspiele geben gern Einblicke in eine unbestimmte Zukunft, die zumeist düster und brutal ist. »Savage Arena« macht da keine Ausnahme und präsentiert eine futuristische Mannschaftssportart, gegen die American Football wie ein Kuschelabend mit Hans Meiser anmutet.

Zwei Teams à acht Mann stehen sich in einer geschlossenen Arena gegenüber. Da mittels Wurfkraft ein kleiner Ball in ein ebensolches Tor befördert werden muß, erinnern die Regeln vage an Handball. Im krassen Gegensatz dazu lassen sich die Gegner durch Kopfnüsse und ähnliche, eher an Kampfsportarten angelehnte Aktionen aus dem Gleichgewicht bringen.

Die Spiellänge ist variabel, jedoch endet ein Viertel nicht sobald die Uhr abläuft, sondern erst, wenn der Ball die Bande berührt, der Torhüter ihn fängt oder der Ball im Netz, oh pardon, hinter der Lichtschranke landet. Für Abwechslung im Spielfluß sorgen zudem drei begrenzt einsetzbare Waffengattungen: Bomben, Gewehre und die allseits beliebte Kettensäge.

Insgesamt 30 leicht unterschiedliche Teams und 16 Arenen stehen für eine Solopartie zur Auswahl. Alternativ treten Sie in einer Liga gegen die computergesteuerten Mannschaften an, wobei Rage auf Finessen wie Tordifferenz oder gar eine Score-Liste völlig verzichtet. Es steht Ihnen immerhin frei, die Mannschaftsaufstellung zu ändern und angeschlagene Spieler auszutauschen. Die Jungs haben zudem etwas unterschiedliche Werte in Kategorien wie Schnelligkeit und Kraft und lassen sich frei auf dem Feld verteilen.

Ohne 3D-Grafikkarte schaffen Sie es nicht mal bis zum Intro und dem lieblosen Optionsmenü. Die mäßige Techno-Musik läßt sich glücklicherweise abschalten, die restlichen Soundeffekte sind aber von ähnlicher Qualität.

(Alex Brante/md)



Die wenigen taktischen Möglichkeiten lassen sich hier vornehmen. (640x480)

Alex Brante ★★★

Da kopiert Rage hemmungslos das Spielprinzip des Bitmap-Brothers-Klassikers Speedball und packt es in ein 3D-Gewand, begeht dabei aber überflüssige Fehler. Unverzeihlich ist vor allem der Verzicht auf den Transfermarkt, der für die Langzeitmotivation beim Original sorgte. Die Künstliche Intelligenz der Mitspieler, die generell unbeteiligt herumstehen, sorgt auch nicht unbedingt für Freude. Die Präsentation, von den hölzern animierten Bewegungsabläufen bis hin zur nervigen Musik, knüpft nicht an den hohen Standard der letzten Produkte an.

Die simple Steuerung, die bereits das Original auszeichnete, sowie das immergrüne Spielprinzip wissen wenigstens eine Zeitlang zu begeistern. Inzwischen bietet aber die Konkurrenz deutlich spektakulärere Bodychecks und ausgefeiltere taktische Möglichkeiten. Ich spreche eine eingeschränkte Empfehlung für Fans von trivialen Prügelorgien aus, vor allem wenn sie im Doppelpack vor dem Monitor Platz nehmen.

- \+ Speedball-Revival
- \+ Gute Steuerung
- − Keine neuen Ideen
- − Fehlen der Transfermarkt

Savage Arena

Hersteller:	Rage/Take 2
Testversion:	Beta vom Mai '99
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	2 (an einem PC)
3D-Karten:	Direct3D
Hardware, Minimum:	Pentium/133, 16 MByte RAM, 3D-Karte
Hardware, Empfehlung:	Pentium/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	50	Sound:	30
Einstieg:	70	Komplexität:	40
Steuerung:	70	Multi-Player:	70

Spielspaß: 53

PC Player INDEX

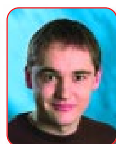
1999 JULI

Die Reihenfolge der Spiele richtet sich nach der Punkte-Wertung im Test. Schneiden zwei Spiele mit der gleichen Punktzahl ab, wird alphabetisch geordnet. Ein Strich bei einem der Redakteure bedeutet lediglich, daß dieser das Spiel nicht oder nicht lange genug gesehen hat, um sich eine eigene Meinung zu bilden.


ROLAND AUSTINAT

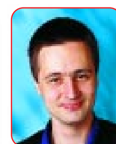

MANFRED DUY


UDO HOFFMANN


JOCHEN RIST


MARTIN SCHNELLE


STEFAN SEIDEL


THOMAS WERNER

Spielename	Genre	Punkte	Roland Austinat	Manfred Duy	Udo Hoffmann	Jochen Rist	Martin Schnelle	Stefan Seidel	Thomas Werner	Seite
Mechwarrior 3	SF-Simulation	86	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	120
Discworld Noir	Rollenspiel	82	-	★★★★	★★★★★	-	-	★★★★	★★★★	106
Völker, Die	Wirtschaftssimulation	81	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	82
Midtown Madness	Rennspiel	80	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	88
N.I.C.E. 2 Tune-Up	Zusatz-CD	77	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	94
High Heat Baseball 2000	Sport	75	★★★★	★★	★★	★★	-	★★	★★★	100
Populous: Unentdeckte Welten	Zusatz-CD	75	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	112
Star Trek: Birth of the Federation	Strategie	75	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	78
Triple Play 2000	Sport	75	★★★★	★★	★★	★★★	★★★	★★	★★★	100
Sports Car GT	Rennspiel	74	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	92
Fleet Command	Strategie	70	★★★★	★★★★	-	★★★	★★★★	★★★	★★★★	114
Rage of Mages 2 Necromancer	Rollenspiel	70	★★★★	★★★★	★★★	-	-	★★★	★★★★	110
Cybermercs	Action	68	-	★★★	★★	-	-	★★★★	★★★★	117
Operational Art of War, The	Strategie	66	★★★	★★★★	-	★★★	★★★	★★★	★★★	99
Billard Nights	Simulation	62	★★★	★★	★★	★★★	★★★	★★★	★★★	118
Army Men 2	Action-Strategie	61	★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★	116
Pacific Theatre	Zusatz-CD	58	-	★★★	-	★★★	★★★	★★★	★★★	111
Ancient Evil	Rollenspiel	53	-	★★★	★★★	-	-	★★★	★★★	119
Savage Arena	Sport	53	-	★★★	-	★★★	★★	★★	★★★	101
Battle of Britain	Strategie	52	-	★★★	★★★	★★	★★★	★★★	★★★	112
Actua Pool	Simulation	51	★★	★★★	★★	★★★	★★	★★	★★★	118
Land der Hoffnung	Strategie	51	★★	★★★	★★	★★	★★★	★★★	★★★	98
Official Formula 1 Racing	Rennspiel	47	★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	95
Thrust, Twist 'n Turn	Rennspiel	44	★★	★★	★★★	★★★	★★	★★	★★	91
Virtual Deep Sea Fishing	Sport	40	★★	★	★★	★★	★	★	★	113

Die besten Spiele der letzten drei Ausgaben:

Spielename	Genre	Punkte	Roland Austinat	Manfred Duy	Udo Hoffmann	Jochen Rist	Martin Schnelle	Stefan Seidel	Thomas Werner	Ausgabe
Civilization Call to Power	Wirtschaftssimulation	88	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	5/99
Jagged Alliance 2	Strategie	87	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	6/99
Superbike WCS	Rennspiel	87	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	4/99
Commandos: Im Auftrag der Ehre	Strategie	85	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	5/99
Heroes of M&M 3	Strategie	85	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	6/99
X-Wing: Alliance	Simulation	85	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	-	★★★★★	5/99
Everquest	Rollenspiel	84	★★★★	★★★★★	★★★★★	-	-	★★★★★	★★★★	5/99
Rollercoaster Tycoon	Wirtschaftssimulation	83	★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★★	4/99
Pizza Syndicate	Wirtschaftssimulation	82	★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★★	4/99
Siedler 3 Mission CD	Zusatz-CD	82	★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	5/99
Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast	Zusatz-CD	81	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	6/99
Railroad Tycoon 2: Second Century	Zusatz-CD	81	★★★★	★★★★★	★★★★	-	-	-	★★★★★	6/99
Jack Nicklaus 6: Golden Bear Challenge	Sport	80	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	-	★★★★	★★★★	5/99
Machines	Strategie	80	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	5/99
Requiem	Action	80	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	4/99
Warzone 2100	Strategie	80	★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	5/99

Die Geschmäcker sind verschieden: Im Index können Sie herausfinden, wie gut oder schlecht Ihrem »Lieblingsredakteur« die monatliche Spieleauswahl gefällt. Daß Strategiefans einem Echtzeit-Spektakel gute Noten geben, ist klar. Begeistern sich selbst dem Genre eher neutral eingestellte Tester für ein solches Spiel, dürfen auch »Normalspieler« einmal einen Blick riskieren. Absolute Spitzentitel bekommen fünf Sterne, Durchschnittsware drei und absoluter Schund einen Stern. Die Zwischenstufen vier und zwei Sterne differenzieren diese Einteilung weiter.

Achtung: Fehlerteufel!





PC Player Wertung

Installation:	80	
3D-Klang:	90	
MIDI:	80	
Ausstattung:	90	

Gesamtwertung: 87

FALSCHER WERTUNGSKASTEN BEI SOUNDLASTER LIVE!

Im nachfolgenden Soundkartentest ab Seite 170 hat leider der Fehlerteufel mit voller Macht zugeschlagen. Aufgrund eines Versehens wurde dem Testsieger **Soundblaster Live** auf Seite 171 zwar der richtige Text, jedoch der falsche Wertungskasten zugesellt und aus drucktechnischen Gründen ist es uns nicht mehr möglich, diesen Fehler zu korrigieren. Statt dessen drucken wir an dieser ungewohnten Stelle den **korrekten Wertungskasten der Soundblaster Live** ab und bitten Sie sowie die Firma Creative Labs für diesen Fauxpas vielmals um Entschuldigung. Asche auf unser Haupt – die Verantwortlichen werden bereits gesteinigt. (md)

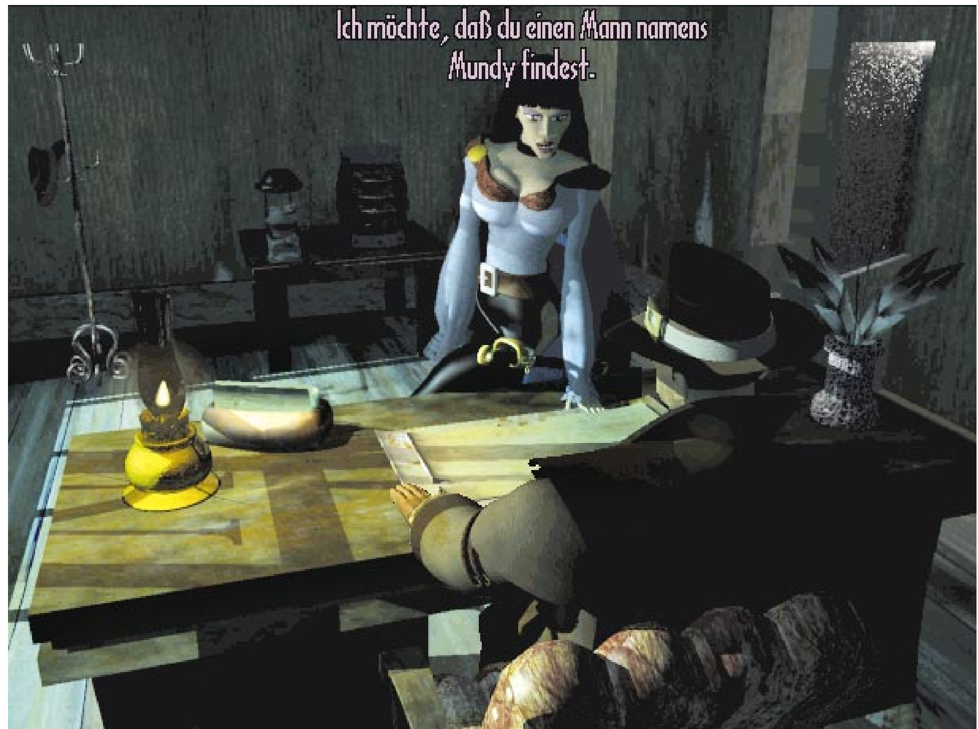
Hotlines

Name der Firma	Hotline-Telefon	Name der Firma	Hotline-Telefon
3D Realms	–	Interplay	0044 1628 42 37 23
7th Level	siehe Infogrames	Jane´s Combat Simulation	siehe Electronic Arts
Access (Links LS)	siehe Eidos	JoWood	siehe Infogrames
Acclaim	01805 33 55 55	Konami	069 95 08 12 88
Acclaim (techn. Support)	089 32 94 06 00	Living Books	0044 14 29 52 02 51 (England)
Activision (Spiele)	0190 51 00 55	Logic Factory	siehe THQ
Activision (techn. Support)	01805 22 51 55	LucasArts	siehe THQ
Adventuresoft	siehe Infogrames	Magic Bytes	05241 95 33 33
Aftermath	siehe THQ	Max Design	siehe Infogrames
American Technos	siehe THQ	Maxis	siehe Electronic Arts
Anco	siehe THQ	Microprose	01805 25 25 65
Ascaron	05241 966 90	Microsoft (techn. Support)	01805 67 22 55
Attic Entertainment	07431 543 23	Microsoft direkt	0180 525 11 99
Aztech Systems	0421 162 56 40	Mindscape	0208 992 41 14
Barbie	02131 96 51 10	Mission Studios	siehe THQ
Berkeley Systems	–	Navigo	089 32 47 31 51
Blizzard	siehe Cendent	Neo	0043 16 07 40 80 (Österreich)
Blue Byte	0208 450 29 29	New World Computing	–
Broderbund	0180 235 45 49	Novalogic	siehe Electronic Arts
Bullfrog	siehe Electronic Arts	Ocean	siehe Infogrames
Canal + Multimedia	siehe Infogrames	Origin	siehe Electronic Arts
CDV	0721 97 22 40	Paramount	–
Cendent Software	06103 99 40 40	Playmates	siehe THQ
Creative Labs	089 957 90 81	Pony Canyon	siehe THQ
Cryo (techn. Support)	05241 95 35 39	Psygnosis	01805 21 44 33
Cryo (Spiele-Hotline)	0190 51 00 59	Rainbow Arts	siehe THQ
DID	siehe Infogrames	Sales Curve Int.	siehe THQ
Disney Interactive	069 66 56 85 55	SCI	siehe THQ
Dynamix	siehe Cendent	Sir-Tech	–
EA Sports	siehe Electronic Arts	Software 2000	0190 57 20 00
Ego Soft	siehe THQ	Spectrum Holobyte	siehe Microprose
Eidos Interactive Deutschland	0180 522 31 24	SSI (Spiele ab 7/95)	siehe Mindscape
Electronic Arts	0190 57 23 33	Sunflowers	siehe Infogrames
Empire	089 85 79 51 38	T + E	siehe THQ
Europress	–	Take 2	0180 530 45 25
Gamebank	siehe THQ	TerraTec	02157 81 79 14
Gametek	02161 18 97 20	The Logic Factory	siehe THQ
Gravis	0130 81 06 54	THQ	02131 96 51 11
Gremlin	–	THQ (techn. Support)	02131 96 51 10
Grolier	–	Toca	siehe THQ
GT Interactive (akt. Spiele)	01805 25 43 92	Topware	0621 48 28 66 33
GT Interactive (Merchandising)	01805 25 43 94	Ubi Soft	0211 338 00 33
GT Interactive (Warner)	01805 25 43 91	Union Reality	siehe THQ
Guillemont	0211 338 00 44 66	Viacom New Media	–
Hasbro Interactive	01805 42 72 76	Victokay	siehe THQ
Ikarion	0241 470 15 20	Vipcord Games	siehe THQ
Impressions	siehe Cendent	Virgin	040 89 70 33 33
Infogrames	0190 51 05 50	Vobis	0190 78 77 76
InterAct of Europe	04287 12 51 33	*WEKA (PC Player)*	*0190 87 32 68 11 (3,63 Mark/Minute)*
Interactive Entertainment	siehe THQ	Westwood	siehe Electronic Arts
Interactive Magic	08105 22 11 26		

Rollenspiel für Fortgeschrittene und Profis

Discworld Noir

Kein gutmütiger Tollpatsch, sondern ein verhärmter ehemaliger Polizeibeamter ist der Held im neuen Scheibenwelt-Adventure von GT. Neben Terry-Pratchet-Einflüssen dominieren vor allem Elemente des Film Noir.



▲ **So fing alles an: Eine rassige Schönheit mit Namen Carlotta bittet Privatdetektiv Luton um Hilfe.**

Ob Sie nun Threepwood oder Floyd, Simon oder Calavera hießen; stets besaßen die Helden der großen Adventures eine leicht naive Lebenseinstellung und nahmen sich selbst nicht so ganz ernst. Bei Luton, dem abgewrackten Schnüffler aus »Discworld Noir«, ist das völlig anders. Vor vielen Jahren schon hat ihn seine große Liebe Ilsa verlassen. Noch immer nagt dieser Verlust an ihm und hat ihn zu einem verbitterten, einsamen Mann gemacht. Im Alkohol versucht er seine Sorgen zu ertränken, mit einer kleinen Detektei fristet er mehr schlecht als recht sein Leben. Noch dazu wohnt er in Ankh-Morpork, einer der häßlichsten Städte der ganzen Scheibenwelt. Hier regnet es immer und fast stündlich kommt es zu Mord und Totschlag. Gibt es für diesen Mann noch Hoffnung? Es gibt sie; zu Beginn des Spiels nimmt sein Leben eine entscheidende Wendung.

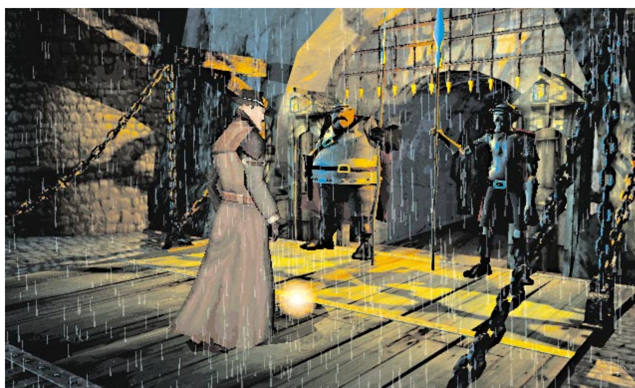


◀ **Wie im Film Noir üblich, führt die Ermittlung auch in die Welt der Superreichen; dies ist übrigens die Empfangshalle der von Überwalds.**

Trau keiner schönen Frau

Denn ganz plötzlich marschiert eine gewisse Carlotta in sein Büro – eine Frau mit heißen, schwarzen Augen und schön wie die Sünde. Ihr Liebhaber Mundy, erklärt sie mit leiser Stimme, wird schon seit Tagen vermißt. Ob Luton wohl nach ihm suchen könnte? Warum sich Carlotta in so einem Fall nicht an die Polizei wendet, ist Luton ja so was von egal; die Aussicht auf 200 schöne, neue Dollar, die sie ihm verspricht, und das typisch männliche Verlangen, einer solchen Rassefrau zu gefallen, tun ihr übriges. Auf geht's daher zum Hafen – vor drei Tagen traf dort der Schoner Milka ein, auf dem Mundy Passagier war. Der Kapitän der Milka wird Luton sicher erste Hinweise auf den näheren Verbleib des Schönlings liefern.

Wer sich auch nur im mindesten in der desillusionierten Welt von Chandler und Konsorten auskennt, weiß, daß dort die Dinge niemals einfach sind. Der Kapitän erweist sich als ausgesprochen unkooperativ; er kann sich zwar an einen Mundy erinnern, aber nur mit Widerwillen. Offenbar ist während der Seereise etwas Furchtbares geschehen, was vor allem mit zwei anderen,



Die Palastwache des Patriziers beäugt Luton mißtrauisch – sein Trenchcoat ist im Vergleich zu ihrer schimmernden Rüstung der reinste Anachronismus.

Chandler, Hammett, Woolrich

Die Meister des Detektivromans waren für Discworld Noir eine offensichtliche Inspirationsquelle. Ähnlich wie Sam Spade oder Phillip Marlowe hat Luton früher bei der Polizei gearbeitet, wurde dann aber wegen eines undurchsichtigen Skandals aus dem Dienst entlassen. Es gibt viele weitere Parallelen.



Carlotta von Überwald: Die Auftraggeberin Lutons ist bildhübsch, gefährlich, verlogen und eiskalt. Eine beliebte Figur aus vielen Büchern der schwarzen Serie.



Jasper Horst: Das Vorbild des gigantischen Trolls ist der »Dicke Mann« aus dem »Malteser Falken« von Dashiell Hammett. Einzelne Zitate dieses durchtriebenen Ganoven wurden sogar fast wörtlich übernommen.

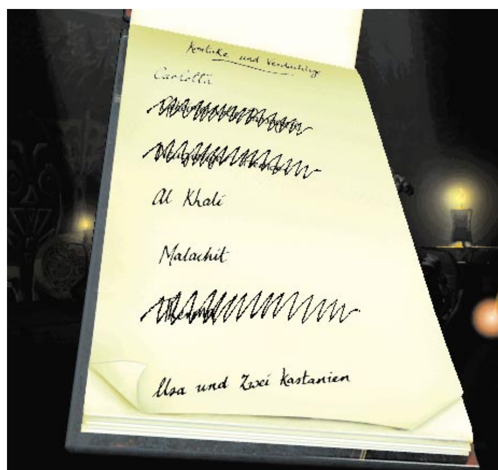


Al Khali: Wo sich der dicke Mann herumtreibt, darf sein levantinischer Geschäftspartner Joel Cairo nicht fehlen. Seine Rolle übernimmt in Discworld Noir der Zwerg Al Khali.



Graf von Überwald: In Verbundenheit mit Raymond Chandlers General Sternwood aus »Der große Schlaf« ist der Graf todkrank, an den Rollstuhl gefesselt und in Sorge um einen guten Freund.

unangenehmen Passagiere zusammenhing. Mehr kriegt Luton aus dem alten Sünder nicht heraus; nein, er weiß nicht, wohin Mundy entschwunden ist; nein, er will nichts über ihn sagen und nein, er will eigentlich überhaupt nicht mehr mit Luton reden. Startschuß für eines der atmosphärisch dichtesten Adventures der letzten Jahre. Selbstverständlich steckt hinter dem Verschwinden des geheimnisvollen Mundy weitaus mehr, als Carlotta angedeutet hatte, wie ja auch sie selbst nicht irgendwer ist. Als Mitglied der millionenschweren Fürstenfamilie von Überwald ist sie mit großen Ambitionen und finanziellen Möglichkeiten ausgestattet. Wir wollen an dieser Stelle nicht zu viel verraten – daß Mundy aber in Wahrheit ein Kurier der Fürstentochter war, unterwegs in dunklen Geschäften mit wertvollem Schmuggelgut, glauben wir Ihnen noch zumuten zu dürfen. Luton wird es noch erhebliche Mühe kosten, bis er sich trotz des Lügengespinsts Carlottas die



Kontaktpersonen, Verdächtige oder Indizien werden in einem Notizbuch vermerkt, aufgeklärte Sachverhalte durchgestrichen.



Auf Gräbersuche im Selachii-Mausoleum; die verblichene Madame Magnetit stellt für Luton ein weiteres Rätsel dar.

selben Informationen beschaffen kann. Geschmuggelt wird letztendlich das goldene Schwert der Göttin Errata, ein unermeßlich wertvoller Gegenstand, hinter dem nicht nur Carlotta her ist.

Hilfsmittel eines Detektivs

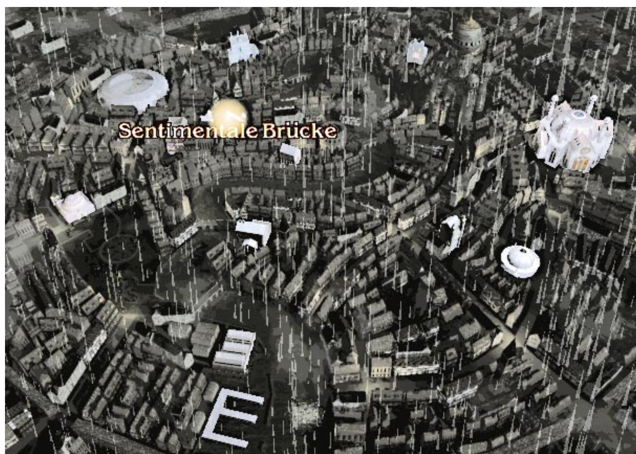
Damit Luton nicht langweilig wird, werden ihm im Verlauf des Abenteuers noch weitere Aufträge angeboten. Der starke, aber dumme Troll Malachit kann seine Freundin Therma nirgends finden, und der alte Graf von Überwald bittet den Detektiv, doch nach seinem Kutscher Regin Ausschau zu halten. Viele Menschen verschwinden in Ankh-Morpork; am bedrohlichsten aber ist eine Serie von Ritual-Morden, die die Stadt seit drei Tagen in Angst und Schrecken verset-

Thomas Werner ★★★★

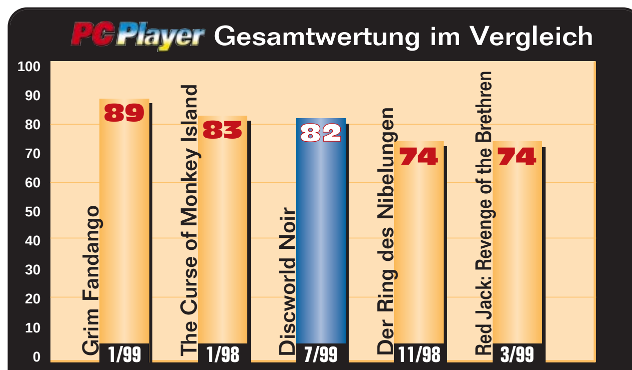
Keine Frage – der Humor von Discworld Noir liegt genau auf meiner Wellenlänge. Auch wenn nicht jeder Spruch originell ist, mußte ich oftmals ausgiebig schmunzeln. Die Grafik ist zwar nicht beeindruckend, wirkt jedoch für die düstere Atmosphäre absolut passend. Die erste Stunde sitzt man gebannt vor dem Rechner und versinkt immer mehr in diese fremdartige Welt. Nach einiger Zeit kommen einem sogar die seltsamen Figuren nicht mehr ganz so abstrus vor. Aber dann erster Frust: Rätsel, die nur durch gründliches Absuchen des düsteren Bildschirms zu lösen sind, könnten mich in den Wahnsinn treiben. In dieser Beziehung leidet Discworld Noir unter dem Problem, das Abenteuerspiele generell plagt: einer akuten Puzzle-Schwäche. Entweder liegt die Lösung auf der Hand oder der Spieler steckt völlig fest. Solche Fallstricke gibt es in anderen Genres selten.

Allerdings ist Discworld sehr gesprächslastig, und genau in dieser Beziehung funktioniert es wunderbar. Als interaktive, leicht abgehobene Detektivgeschichte unterhält es ausgezeichnet – wer nicht mehr erwartet, wird dieses Spiel daher lieben.

- \+ Spannende Story
- \+ Gute Musik
- − Rätselschwäche
- − Krude Charaktere



Zur Orientierung gibt es einen Stadtplan, der im Spielverlauf mehr und mehr wichtige Anlaufpunkte offenbart.



Einen bizarren Ausflug ins Totenreich, in dem Sie einen Diplomsenser steuern, bietet Ihnen das gelungene Grim Fandango. Im Affeninselfluch rettet Guybrush Threepwood zum dritten Mal die Inselschönheit Elaine vor dem Geisterpiraten LeChuck. Vor dem atmosphärisch dichten Discworld Noir muß sich der Ring des Nibelungen nicht verstecken, über allerlei Wagnerhymnen wurde die Rätseldichte aber vernachlässigt. Red Jack ist ebenfalls ein Piratenabenteuer und hält sogar ein paar Actioneinlagen bereit.

zen. Seltsam, auch die Milka liegt seit dieser Zeitspanne im Hafen. Zufall?
Diese Geheimnisse sollten Sie mit Ihrer Maus entschlüsseln. Sie bewegen mit ihr einen leuchtenden Kreis über den Bildschirm, treffen Sie auf einen wichtigen Gegenstand, weist ein Schriftzug dezent auf seine Bedeutung hin. Sehr wichtig ist Ihr Notizbuch, dort werden alle wichtigen Personen oder Besonderheiten automatisch vermerkt. Im Gespräch mit den verschiedenen Figuren, die Ihnen im Verlauf Ihrer Ermittlungen begegnen, können Sie jederzeit auf dieses Notizbuch zurückgreifen. Wenn Sie zum Beispiel die Meinung des Kapitäns über Mundy erfahren wollen, klicken Sie auf das Notizbuch und den Vermerk Mundy. Und schon wird er Ihnen mitteilen, daß Sie das überhaupt nichts angeht und Sie sowieso ein ziemlicher Kotzbrocken sind. Mit dem Notizbuch können Sie auch kleine Kausalketten aufbauen. Folgendes Beispiel: Zum einen hat eine bestimmte Person ein Wort an die Wand geschrieben, zum anderen ist es ersichtlich, daß sie mit dem Kopf nach unten von der Decke hing. Klicken Sie auf den Vermerk »Wort« und sodann auf »hing mit Kopf nach unten«, schließt Luton messerscharf und automatisch, daß dieses Wort auf dem Kopf steht und auch so gelesen werden muß. **(uh)**



Bibliotheken gelten allgemein als Hort des Wissens und werden daher auch von Detektiven gern frequentiert.

Udo Hoffmann ★★★★★

Als großer Bewunderer des Detektivromans der 30er Jahre kann ich gar nicht anders, als den schäbigen Trenchcoat-Luton heftig in mein Herz zu schließen. Klar hat man unverschämt bei alten Klassikern gestohlen; die ganze Chose wurde aber raffiniert zusammengerührt und wirkt wie ein liebgewordener Song, den man nach Jahren in einer neuen Fassung mit anderen Musikern hört. Die Idee mit dem Notizbuch bringt dem Genre neue Rätselideen, die Jazz-Musik ist dem Stil des Programms hervorragend angeglichen worden und die Grafik konsequent dunkel und geheimnisvoll.
Der größte Nachteil liegt in den albernen Pratchett-Einsprengseln. Kein Wunder: Schrieben Chandler und Co. vor 60 Jahren Weltliteratur, hat Pratchet in seinen Scheibenwelt-Romanen vornehmlich bizarre Gags abgesondert, die wohl in 60 Jahren niemanden mehr interessieren dürften. Zum Glück haben die Programmierer das ähnlich gesehen und den neuzeitlichen Anteil auf ein erträgliches Maß reduziert. Wer außer mir noch Marlowe-Fan ist, kommt an Discworld Noir nicht vorbei. Gelegentlich ausufernde Gespräche und der eine oder andere ein wenig zu gut versteckte Gegenstand werden seine Freude kaum dämpfen.

+ Held alter Schule
+ Detektivarbeit
+ Starker Einfluß von Chandler und Co.
− Überflüssige Pratchett-Einsprengsel
− Lange Gespräche

Discworld Noir

Hersteller:	Perfect/GT Interactive
Testversion:	Beta vom Mai '99
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	–
3D-Karten:	–
Hardware, Minimum:	Pentium/166, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/233, 64 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	80	Sound:	90
Einstieg:	70	Komplexität:	80
Steuerung:	70	Multi-Player:	–

Spielspaß: 82

Action-Rollenspiel für Fortgeschrittene und Profis

Rage of Mages 2
Necromancer

Zum zweiten Mal bittet Monolith zum kurzweiligen Kampf gegen die Horden des Bösen und verbindet die Quests diesmal sogar mit einer in sich schlüssigen Hintergrundgeschichte.

Als Sie eines lauen Nachmittags durch den Wald schlendern, treffen Sie auf den alten Shrakan. Er erzählt Ihnen von dubiosen Geschehnissen in der Nachbarprovinz Yases, wo sich einiges geändert hat, seit der Obermagier eines plötzlichen Todes starb. Shrakan bittet Sie, in Yases mal nach dem Rechten zu sehen. Dabei verschweigt er Ihnen ganz bewußt, daß die 43 zu erledigenden Aufgaben bockeschwer sind.

Genau wie beim Vorgänger mischt das russische Programmierteam Monolith erneut geschickt Rollenspiel- mit Echtzeit-Strategieelementen. Am Anfang von »Rage of Mages 2« steht die Charaktergenerierung: Egal, ob Schwertkämpfer oder Magier, zunächst müssen Sie auf vier Bereiche Ihre Erfahrungspunkte verteilen, die sich wie gewohnt im Laufe des Spiels steigern. Danach entführen Sie Ihr Alter ego zusammen mit einer sich ständig ändernden Party in über-



Unsere drei tapferen Helden verteidigen das Dorf Lyrisha gegen einen Necromancer und seine Schergen.



Erst verhökern Sie die erbeuteten Gegenstände, dann statten Sie den Helden neu aus.

sichtlich große Gebiete, um leicht variierende Quests zu erfüllen. Generell warten auf der Strecke von A nach B ein paar Banditen oder gar Untote, die mit Waffengewalt oder magischen Mitteln in ihre Einzelteile zerlegt werden wollen. Dies geschieht je nach Einstellung mehr oder weniger automatisch und erinnert stark an Echtzeit-Strategiespiele. Erledigte Fieslinge hinterlassen nebst ihren Waffen auch ihre Geldbörsen. Treffpunkt zum Wandeln des Erbeuteten in neue Ausrüstungsgegenstände und das Anheuern von Partymitgliedern ist diesmal die Standbild-Stadt Kaarg.

Die ständig zu verbessernde Ausstattung Ihres Helden, die im Vergleich zum Vorgänger um rund 200 neue Hilfsmittel angereichert wurde, ist bitter nötig, da diesmal auf Schwierigkeitsgrade verzichtet wurde. Kaum ein Gegner dient als Kanonenfutter, und so hauchen Sie Ihr Leben schneller aus, als die träge Steuerung auf Ihre Mausklicks reagieren kann. **(Alex Brante/md)**

Alex Brante ★★★★

Gewissenhaftere Entwickler hätten Rage of Mages 2 als Missions-CD zu einem schmackhaften Preis angeboten. Schlimm genug, daß sich optisch rein gar nichts getan hat, immer noch kämpfen Winzlingsspielgrafik und Standbilder verbissen um den Preis der Häßlichkeit. Leider hat sich auch am Spielablauf nur wenig geändert, die neuen Waffen und Bösewichte sorgen kaum für Abwechslung. Dennoch bietet das Spiel, trotz leicht hakeliger Steuerung und biederem Aussehen, eine Menge Spaß. Neben dem befriedigenden Einsammeln von allerlei nützlichen Gegenständen überzeugt auch das automatische Gruppieren der Party, genau wie die durchgängige Story und die in sich abgeschlossenen Aufgaben. Die Hinterhalte erfordern sogar taktisches Geschick, was jedoch auch an dem happigen Schwierigkeitsgrad liegt, der jeden Fehler gnadenlos bestraft. Etwas trostlos bleibt übrigens der Mehrspieler-Modus, bei dem es frei nach dem Motto »Jeder gegen jeden« zugeht.

- + Befriedigt den Sammeltrieb
- + Kompakte Missionen
- − Kaum Neuerungen
- − Äußerst häßlich

Rage of Mages 2 Necromancer

Hersteller:	Monolith/CDV
Testversion:	Beta vom Mai '99
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch (Handbuch dt.)
Multi-Player:	2 (Modem, Nullmodem), bis 16 (Netzwerk, Internet)
3D-Karten:	–
Hardware, Minimum:	Pentium/133, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/200, 64 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	50	Sound:	40
Einstieg:	70	Komplexität:	60
Steuerung:	70	Multi-Player:	60

Spielspaß: 70

Flugsimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

Pacific Theatre



Endlich mal ein Add-on für den »MS Combat Flight Simulator«, in dem es auch neue Missionen gibt! In »Pacific Theatre« – nomen est omen – werden Sie in das Pearl Harbor des Jahres 1941 zurückversetzt.

Wer im Geschichtsunterricht aufgepaßt hat, weiß, daß am 7. Dezember des Jahres 1941 die Japaner den Amerikanern den Krieg erklärten, indem ihre Marineflieger den Stützpunkt Pearl Harbor auf Hawaii angriffen und dabei große Teile der US-Flotte versenkten. Bis heute wird spekuliert, ob die Amerikaner schon vorher vom Angriff wußten, jedenfalls kam die japanische Kriegserklärung aufgrund einiger Schlampereien in deren Botschaft zu spät bei der amerikanischen Regierung an.

Schlappe sechs Missionen hat Hersteller Abacus zum Preis eines ganzen Spiels auf die CD gepackt, immerhin ist mit dem Pazifik um Hawaii herum ein komplett neues Szenario mit in der Schachtel. Zusätzliche Flieger stehen Ihnen auch zur Verfügung, so etwa die Marine-Version der P-47 Thunderbolt oder der Torpedobomber TBF-1 Avenger. Auf japanischer Seite dürfen Sie in Berühmtheiten wie der Mitsubishi A6M2 Zero oder dem dreisitzigen Bomber Nakajima B5N2 Kate Platz nehmen.

Insgesamt zwölf neue Flieger beteiligen sich an der Schlacht um Pearl Harbor. Jeweils drei Aufträge für beide Seiten können Sie bei den Einzelmissionen anwählen.

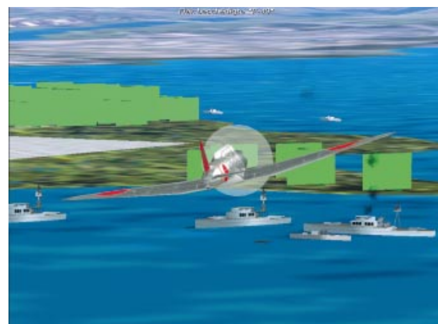
Hier geht es um die erste und zweite Angriffswelle auf den US-Marinehafen, der dritte Auftrag beschäftigt sich mit der Annahme, die Amerikaner hätten den japanischen Flugzeugträger-Verband gefunden und würden ihn angreifen.

Der Hafen wie die Stahlvögel wurden mit den Möglichkeiten des CFS ordentlich in Szene gesetzt, wenn auch die Schlachtschiffe teils falsche Geschützturmzahlen aufweisen. Leider können Sie keine Torpedos abwerfen, sondern lediglich Bomben, was weitaus waghalsigere Einsätze nach sich zieht. Animationen haben die Designer ebenfalls außer acht gelassen, und so sehen Sie zum Beispiel nicht, wie die Klappen ausgefahren werden, sondern nur das Endresultat. Gleiches gilt für die Fanghaken der Trägerflugzeuge.

Übrigens: Im Juni soll in dieser Reihe eine weitere Zusatz-CD für den Combat Flight Simulator kommen. Ziel: die Schlacht um Midway. **(mash)**



▲ **Die P-47 überzeugt im Luftkampf weniger durch Eleganz als mit schierer Kraft. Hier müssen Sie sich allerdings vor den vielen Verfolgern vorsehen. (Direct3D, 1024x768)**



Jetzt geht es der Pazifikflotte an den Kragen. Mit einer Kate greifen Sie vor Anker liegende US-Schlachtschiffe in Pearl Harbor an. (Direct3D, 1024x768)

Martin Schnelle ★★★

Der in letzter Zeit von Simulationsherstellern vernachlässigte Pazifikkrieg erhält hier neuen Nachschub im aktuellen Gewand. Schön dargestellt werden der Angriff auf Pearl Harbor oder Landungen auf Flugzeugträgern. Von einigen Fliegern, etwa der Kate, haben Sie jedoch nichts, da es sich bei ihnen um Torpedobomber handelt, die im Geradeausflug aus größerer Entfernung »Aale« abwerfen, zum Bombardieren jedoch weniger geeignet sind. In den viel zu wenigen Missionen tauchen zudem Fehler in der Bodentexturdarstellung auf, Schiffe bewegen sich nicht und sind nicht akkurat modelliert. Außerdem bekommt das Meer Bombentrichter. Wer unbedingt mit Microsoft in den Pazifik will, kann das hier tun, allen anderen Flugfreunden sei abgeraten.

+ Komplett neues Szenario

– Sehr wenig Missionen

– Viele Detailfehler

Pacific Theatre

Hersteller:	Abacus	**3D-Karten:**	Direct3D
Testversion:	Importversion 1.0	**Hardware, Minimum:**	Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium II/266, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	2 (Modem), bis 16 (Netzwerk, Internet)		

PC Player Wertung

Grafik:	60	Sound:	60
Einstieg:	70	Komplexität:	30
Steuerung:	80	Multi-Player:	70

Spielspaß: 58

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

Battle of Britain





Die Angriffsplanung: Grüne Ziele sind noch intakt, die roten wurden bereits zerstört. Rote Kreise stehen für die Radaraufklärung.

Dieses ungewöhnliche Strategiespiel behandelt die Luftschlacht um England während des Zweiten Weltkrieges. In den beiden Kampagnen kämpfen Sie wahlweise auf Seiten der deutschen Angreifer oder der englischen Verteidiger. Als Teutone geben Sie in der täglich anstehenden Planungsphase Ihren Bomber- und Jägerflotten Ziele wie etwa Flughäfen, Radaranlagen und Industrieanlagen vor, die diese in der zweiten Phase automatisch attackieren. Als Engländer dagegen dirigieren Sie Ihre Jäger, Sperrballons und Flakstellungen zu den Orten, an denen der Feind vermutlich als nächstes zuschlagen wird. Nach erfolgtem Tagwerk gibt es Punkte für die eigenen und feindlichen Verluste. **(md)**

Manfred Duy ★★★

Die ungewöhnliche Idee, eine Luftschlacht am Reißbrett zu planen und die Ausführung dem Rechner zu überlassen, ist an sich gar nicht so übel. Aber so bitte nicht. Denn hier kämpft man sich vornehmlich durch ein schier endloses Zahlengestrüpp, um dann ohnmächtig der kommenden Dinge zu harren. Mit viel Planungsgeschick und einer Prise Glück werden die gegnerischen Pläne ab und an durchkreuzt und ein paar Punkte eingesackt – tja und das war's dann auch. Dieser Umstand verbunden mit der kreuzbiederen Ruckel-Präsentation ergibt das ernüchternde Fazit: Nicht übel erdacht, aber langweilig gemacht.

+ Originelle Grundidee …

− … überaus dröge in Szene gesetzt

Battle of Britain

Hersteller:	Talonsoft/Take 2	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	**Hardware, Minimum:**	Pentium/133, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/300, 64 MByte RAM
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)		
Multi-Player:	2 (per E-Mail, an einem Rechner)		

PC Player Wertung

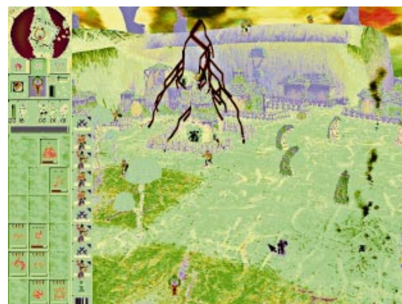
Grafik:	30	Sound:	50
Einstieg:	60	Komplexität:	60
Steuerung:	70	Multi-Player:	50

Spielspaß: 52

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

Populous
Unentdeckte Welten





Eine harte Nuß: Die feindliche Festung wird von Wachtürmen und einer Mauer beschützt. (Direct3D)

Mit »Populous – the Beginning« erschuf Bullfrog eines der originellsten Spielkonzepte der letzten Zeit. Ein halbes Jahr danach gibt's eine Zusatz-CD, für die Sie das Basisprogramm benötigen. Sie bietet neben einem gerenderten Intro ein rundes Dutzend einzeln anwählbarer Solomissionen sowie ebenso viele Mehrspielerkarten. Ob Sie nun eine Festung erstürmen, Untertanen ausschließlich durch das Anbeten von Totempfählen rekrutieren, eingenebelte Welten erforschen oder sich gleich mit mehreren Stämmen herumprügeln, stets erwartet Sie ein taktisch anspruchsvoller Auftrag, bei dem Sie mit der üblichen »Hau drauf und Schluß«-Methode kläglichst scheitern werden. **(md)**

Manfred Duy ★★★★

Leider hat Bullfrog ihrer Zusatz-CD keinerlei Neuerungen spendiert. Null frische Zaubersprüche, keinerlei Neubauten, und die rudimentäre Story wird – abgesehen vom Intro – mit ein paar schlichten Textzeilen illustriert.

Dafür haben es die komplexen Szenarien durch die Bank in sich. Sie bieten jeweils eine originelle strategische Aufgabe, bei sämtlichen Missionen werden Sie etliche Fehlschläge wegstecken müssen, bevor Sie auf den Trichter des richtigen Lösungsweges kommen. Genau das Richtige also für alle, denen das Basisprogramm mehr Opfer als Gegner war und die ihre erworbenen Fähigkeiten mal einem echten Härtetest unterziehen wollen.

+ Anspruchsvolle Szenarien mit durchdachter Aufgabenstellung

− Keinerlei Neuerungen

− Minimale Story

Populous: Unentdeckte Welten

Hersteller:	Bullfrog/Electronic Arts	**3D-Karten:**	Direct3D
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	**Hardware, Minimum:**	Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	bis 4 (Netzwerk, Modem, Internet)		

PC Player Wertung

Grafik:	70	Sound:	80
Einstieg:	70	Komplexität:	70
Steuerung:	70	Multi-Player:	80

Spielspaß: 75

Sportspiel für Einsteiger

Virtual Deep Sea Fishing

Nach diversen Jagd-Simulationen auf rauher Prärie sticht Interplay Sports jetzt in See. In »Virtual Deep Sea Fishing« ködern Sie auf hoher See in einer Art Sim-»Der alte Mann und das Meer« ausgewachsene Thun-, Schwert- und Haifische. Neben einem Tagestrip lockt ein längerer Wettbewerb an illustren Schauplätzen rund um den Globus - allerdings sieht zum Beispiel das Kap der Guten Hoffnung den pazifischen Untiefen vor San Diego frappierend ähnlich. Muß am Wasser liegen.



Splash: Schwertfisch am Haken! Jetzt geschickt die Schnur einholen ... (Direct3D, 640x480)



... und dann von den Freunden für den Fang bewundert werden. (Direct3D, 640x480)

Haben Sie einen kapitalen Burschen an der Maus, winden Sie ihn mit einem hurtigen Hoch- und Runterschieben derselben ans Schiff, das Sie dabei gut lenken müssen, damit die Schnur nicht reißt. **(ra)**

Roland Austinat 

Virtual Deep Sea Fishing ist das bizarrste Spiel, das mir in den letzten Wochen untergekommen ist. Zwar macht das Zen-Angeln erstaunlicherweise eine Weile Spaß, doch ob ich nun vor Kauai, Phuket oder Sydney fische, fällt nicht ins Gewicht: Es schaut überall gleich aus. Da können auch 18 Fischarten, 13 Fanggebiete, zwölf Köder und acht Schiffchen nichts rausreißen - nach einer Stunde wünscht man sich, die digitalen Designer würden in einem Orkan mal so richtig seekrank werden.

+ Viel Wasser
+ Viele Fische
- Wenige Wetterwechsel
- Schiff kentert nicht

Virtual Deep Sea Fishing

Hersteller:	Interplay Sports/Interplay
Testversion:	Importversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	2 (Nullmodem, Modem), bis 8 (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: Direct3D

Hardware, Minimum: Pentium/166, 16 MByte RAM

Hardware, Empfehlung: Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

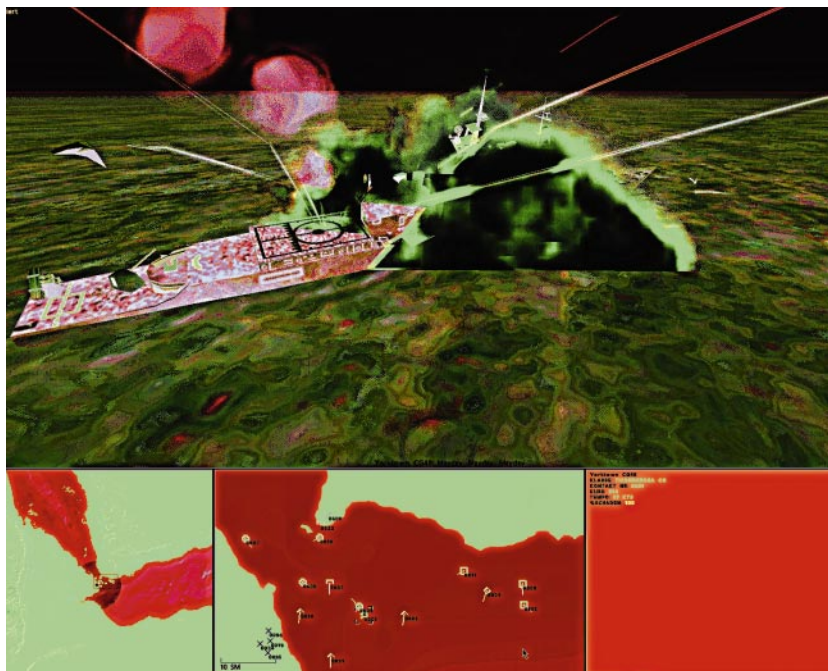
Grafik:	60	Sound:	60
Einstieg:	70	Komplexität:	40
Steuerung:	60	Multi-Player:	60

Spielspaß: 40

Echtzeit-Strategie für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Fleet Command

Wer den modernen Seekrieg am Computer simulieren wollte, war bislang auf das betagte, staubtrockene »Harpoon« angewiesen. Diesem unhaltbaren Zustand bereitet Jane's Combat Simulations jetzt ein Ende.



Alle Mann von Bord! Hier hat es unsere Ticonderoga-Klasse »Yorktown« übel erwischt: Trotz SAM- und Geschützabwehr schlagen zwei Raketen in kurzer Folge ein und versenken den Kreuzer. (Direct3D, 1600x1200)

Schon vor der Veröffentlichung gelangte das »Fleet Command« des Programmierteams Sonalysts zu einiger Berühmtheit, wurde es doch vom Nachrichtensender NBC zusammen mit der Jane's-Flugsimulation »F-15« zur Illustration der letzten US-englischen Angriffe auf den Irak herangezogen.

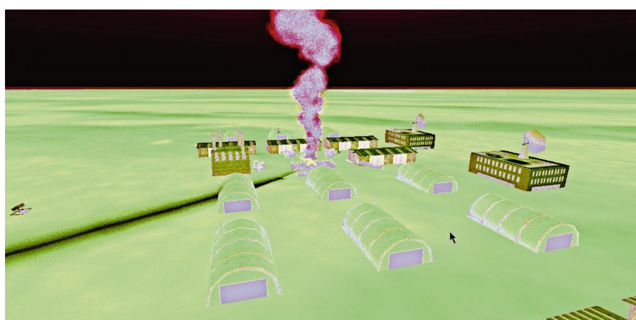
Anders als bei »688 (I) Hunter/Killer« aus gleichem Hause übernehmen Sie hier nicht nur das Kommando eines einzelnes U-Boots, sondern über die komplette Flotte. In 34 Einzelszenarien und vier Missionen, die zu einer Mini-Kampagne zusammengefaßt wurden, zeigen Sie Ihr taktisches und strategisches Denkvermögen.

Aller guten Dinge sind vier

Ihr Hauptbildschirm, von dem aus Sie die meiste Zeit Ihre Befehle erteilen, ist in vier Segmente aufgeteilt. Der obere Teil, der gut zwei Drittel der Anzeige einnimmt, informiert Sie per 2D-Karte über alle Kontakte, deren Geschwindigkeiten und Richtungsvektoren. Dort lassen sich jede Menge Zusatzinformationen wie Radarkreise und Waffenreichweiten einblenden. Unten links befindet sich eine weitere Karte, die den gesamten Operationsraum darstellt. Rechts daneben ist eine 3D-Darstellung der gerade angewählten Einheit. Diese läßt sich auch mit der oberen 2D-Karte austauschen, so daß Sie in Vergrößerung und aus freiem Blickwinkel sehen können, was im Augenblick passiert. Das Geschehen spielt sich recht detailliert ab: So können Sie etwa bei einem Flugzeugträger verfolgen, wie die Flieger auf ihren Aufzügen an Deck fahren, sich dort auf die Katapulte stellen und dann starten. Die eigentlichen Objekte könnten jedoch ausführlicher dargestellt werden. Ganz rechts finden Sie ein viertes Fenster, das alle verfügbaren Informationen über die selektierte »Plattform« (wie es in der Anleitung heißt) angibt wie beispielsweise Geschwindigkeit, Kurs, vorhandene Waffen und Grad der Beschädigung. Per Linksklick wählen Sie eine Einheit aus, per Rechtsklick erscheint ein Menü, das alle möglichen Aktionen des Schiffes oder Flugzeuges anführt. Sie geben Marschbefehle, lassen Kontakte identifizieren, greifen Gegner an oder schicken das ausgewählte Objekt auf einen Rettungseinsatz.



Vor jeder Mission sehen Sie einen kleinen Videoschnipsel, der jedoch – von der Kampagne abgesehen – per Zufall ausgewählt wird.

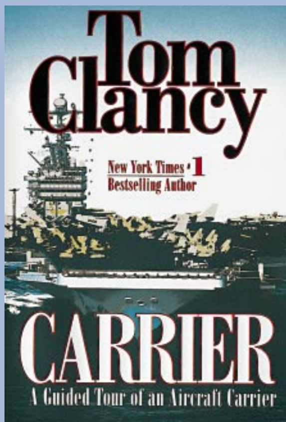


... und wieder eine irakische Giftgasfabrik weniger. (3Dfx, 640x480)

Eine Seefahrt, die ist lustig

Die Hauptschwierigkeit besteht darin, den Gegner überhaupt erst einmal zu fin-

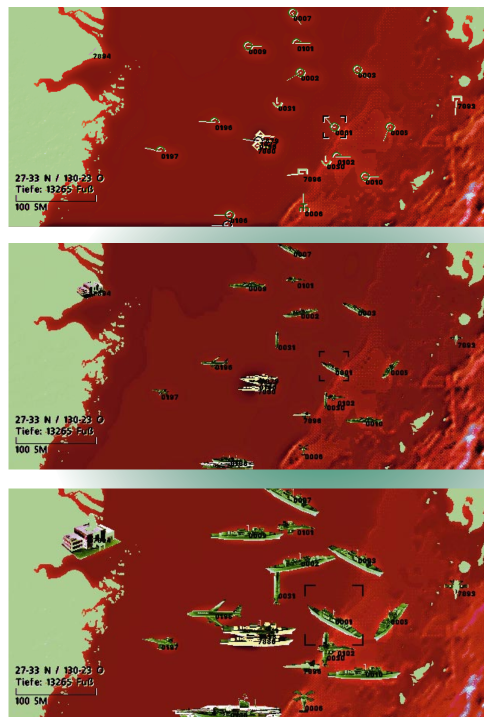
Der Literaturtip



Wer sich über dieses Spiel hinaus für moderne Marinekriegsführung im allgemeinen und Flugzeugträger im speziellen interessiert, sollte einen Blick in »Carrier – A Guided Tour of an Aircraft Carrier« von Tom Clancy werfen. Das auf dem amerikanischen Markt gerade als Paperback erschienene Buch (Berkley, ISBN 0-425-16682-1, 16 US-Dollar) wird sicherlich bald auf Deutsch herauskommen und behandelt die historische und technische Entwicklung der Flugzeugträger. Das alles hat zwar die Clancy-typische patriotische Färbung, subtrahieren Sie jedoch diese, erfahren Sie eine ganze Menge über taktische und strategische Bedeutung einer Trägergruppe sowie der zugehörigen Flugzeuge und Schiffe.

den, bevor man die vielen schönen High-Tech-Waffen einsetzen kann. Fast alle Pötte haben zumindest einen Hubschrauber im Hangar stehen, mit dem sich Luftaufklärung betreiben läßt, Träger führen gar eigene AWACS-Flugzeuge. In einigen Missionen dürfen Sie auch landgestützte Flieger einsetzen. Dabei müssen Sie jedoch darauf achten, daß Sie Ihren eigenen Standort nicht verraten. Gleiches gilt für die Sensoren: Stellen Sie alle Radar- und Sonargeräte an, wissen Sie am besten Bescheid – und der Gegner auch. Benutzen Sie nur die Passivortung, erfahren Sie von der Existenz unfreundlicher Wasserbewohner erst, wenn die ihre Raketen abfeuern. Das führt oft zu hektischen Momenten, vor allem, wenn die eigenen Abwehrraketen die Geschosse nicht treffen und man sich dann auf die Schiffsgeschütze verlassen muß.

In einem Auftrag können übrigens findige Leute herausfinden, wo das Sonalysts-Firmengebäude steht. Mit einer geeigneten Grafikkarte läßt sich die Auflösung auf bis zu 1600 mal 1200 Bildpunkte hochkurbeln; das ist jedoch nicht zu empfehlen, da in unserer Redaktion kein einziger Rechner dann noch eine annehmbare Marschgeschwindigkeit lieferte. Bis zu vier Hobby-Admiräle kabbeln sich in einer Handvoll Multiplayer-Einsätze mit vorgegebenen Allianzen, Solisten dürfen sich mit dem Einsatzplaner eigene Gefechte zusammenbasteln. **(mash)**



Auf der taktischen Karte lassen sich Objekte und Kontakte einmal als Marinesymbole (oben), dann als Miniatur (mittel) sowie als vergrößerte Symbole (unten) darstellen. (3Dfx, 800x600)



Kreuzer anvisiert, Öltanker getroffen: Wenn sich ein neutrales Schiff in der Schußlinie befindet, suchen Sie sich am besten eine neue Position. (Direct3D, 1024x768)

Martin Schnelle ★★★★

All die dürstenden PC-Strategen, die gerne Schiffeversenken spielen, finden nun einen Rettungsring: Fleet Command bietet eigentlich alles, was von einem derartigen Programm erwartet werden kann. Trotz des recht simplen Kommando-Interface' sind die Aufträge gerade in den höheren Schwierigkeitsstufen alles andere als trivial. Bevor Ihnen jedoch das Wasser im Munde zusammenläuft, seien Sie auch auf die magere Präsentation hingewiesen. Obwohl 3D-Karten unterstützt werden, ist der Detailgrad der Objekte nicht sehr hoch. Zudem nerven kleinere Steuerungsmängel wie die nicht zentrierbare Karte. Warum kann ich keine Patrouillenrouten vorgeben? Dies geht nur im Einsatzgestalter. Kleine Ärgernisse wie diese bietet das Programm in Massen, so daß hier Handlungsbedarf für den etwaigen zweiten Teil besteht.

Davon abgesehen handelt es sich bei Fleet Command um die momentan beste Seekriegssimulation – nicht zuletzt deswegen, weil es auf diesem Sektor kaum Konkurrenz gibt. Der Titel richtet sich hauptsächlich an Spieler, die ein Programm mit Realitätsnähe wollen. So bringen Sie oft erst stundenlang Ihre Schiffe in Position, bevor dann in wenigen panischen Minuten die Schlacht entschieden wird.

+ Relativ leichter Einstieg
+ Hohe Komplexität
– Triste Präsentation
– Kleine, aber viele Steuerungsmängel

Fleet Command

Hersteller:	Jane's Combat Sim./EA
Testversion:	Beta vom Mai '99
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	2 (Modem), bis 4 (Netzwerk, Internet)
3D-Karten:	3Dfx, Direct3D
Hardware, Minimum:	Pentium/200MMX, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Hardware, Empfehlung:	Pentium II/350, 64 MByte RAM, Riva-TNT-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	30	Sound:	70
Einstieg:	70	Komplexität:	80
Steuerung:	60	Multi-Player:	70

Spielspaß: 70

Action-Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

Army Men 2

Sie leben! Auch Plastiksoldaten können eine Wiedergeburt erleben, und sei es nur als Aufguß einer einst originellen Spielidee.



▲ Die Kochplatten können zum Einschmelzen des Feindes mißbraucht werden.

Vor 20 Jahren war die Welt noch mit einfachen Parolen zu retten: »Kein Kriegsspielzeug in Kinderhände« verkündete die Friedensbewegung, und mit ihr forderten zahlreiche Lehrer, Politiker und Elternverbände zu Sammelaktionen auf, bei denen Plastiksoldaten aus den Fingern der Kleinen gerissen wurden. Wer den damaligen Trennungsschmerz nicht verwunden hat, kann auf seinem Bildschirm dank »Army Men 2« mit exakten Doppelgängern der Plaste-Söldner die verlorenen Träume der Kindheit wiederbeleben. Schon zum zweiten Mal kommandieren Sie einen Trupp grüner Bonsai-Krieger im Kampf gegen ihre bösartigen braunen Verwandten. Diesmal unternehmen die winzigen Gesellen jedoch auch mehrere Ausflüge in die Menschenwelt, wo Schaben, heiße Herdplatten und andere Widrigkeiten überwunden werden müssen. Kommandiert wird der Haufen von einem Sergeanten, der seine Männer durch eine zusammenhängende Kampagne führt. Auf dem Weg zum Sieg können Kisten mit Waffen und Ausrüstungsgegenständen gefunden werden – so entdeckt man Panzerfäuste, Minen oder auch eine Lupe, die den Feind mit ihrem gebündelten Lichtstrahl dahinschmelzen läßt. Luftangriffe, Fallschirmjäger und Aufklärungsflüge sind ebenfalls im Repertoire enthalten. Essentiell sind Erste-Hilfe-Kästen und mitunter auch Werkzeug. Bei einigen Einsätzen lassen sich Panzer oder Boote übernehmen und selbst steuern – doch auch der Gegner verfügt über schwere Waffen. Die Missionsziele sind höchst unterschiedlich gestaltet – pro Karte sind meist mehrere Unterziele zu erfüllen, um weiterzukommen. Beispielsweise müssen Sie einen Eisenbahnzug vor einem gegnerischen Panzervorstoß schützen oder eine Brücke vor der Sprengung bewahren. Das Schwergewicht liegt eindeutig auf schnellen Reaktionen, nur wer per Mausklick den Gegner rasch abserviert, hat auf Dauer eine Überlebenschance. Taktisches Vorgehen gibt es nur beschränkt. **(tw)**



In höheren Missionen lassen sich auch Fahrzeuge steuern.



Heldenmütig verteidigen die grünen Soldaten die Sendeanlagen.

Thomas Werner ★★★★

Seit dem ersten Teil ist knapp ein Jahr verstrichen, doch Army Men hat sich auch beim zweiten Anlauf kaum verändert. Während sich ringsum die Spielewelt weiterentwickelte, unterließ es 3DO sogar, einen Großteil der alten Probleme auszuräumen. Immer noch sind Freund und Feind mit einer ganz enormen KD – Künstlichen Dummheit – gesegnet. Tatsächlich kommen mir die Soldaten noch etwas beschränkter vor als beim ersten Teil, aber das mag am Kontrast der seither erschienenen Konkurrenzprodukte liegen. Die Wegfindung funktioniert fast überhaupt nicht, der für die entsprechende Routine verantwortliche Programmierer sollte sich schamvoll in die Ecke stellen. Immerhin sind die Missionen halbwegs spaßig, wenngleich der abrupte Wechsel zwischen der Riesenwelt der Menschen und der »normalen« der Plastikkämpfer nicht besonders pfiffig ist. Zudem wimmelt es vor unfairen Stellen. Wer nicht unbedingt mit Plastiksoldaten spielen muß, findet deutlich Besseres im Händlerregal.

+ Plastiksoldaten-Flair
+ Herausfordernde Missionen
– Sehr schwache KI
– Unfaire Stellen

Army Men 2

Hersteller:	3DO/Ubi Soft
Testversion:	Beta vom Mai '99
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	2 (Modem), bis 4 (Netzwerk, Internet)
3D-Karten:	–
Hardware, Minimum:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/133, 32 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	60	Sound:	60
Einstieg:	60	Komplexität:	70
Steuerung:	60	Multi-Player:	70

Spielspaß: 61

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

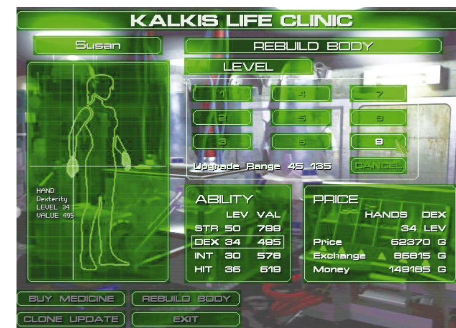
Cybermercs



Was gehört in die Reiseapotheke für den Sonntagsspaziergang durch ein alienbesetztes Raumschiff? Flammenwerfer, Laserkanone, Maschinengewehr. Alles da? Dann kann's ja losgehen ...



Eine unfreundliche Begegnung der dritten Art. 2,50 Meter große Aliens mit Flammenwerfer in Händen stellen eine Bedrohung dar, die Sie am besten mit heftigem Laserbeschuß beseitigen. Wird Ihnen die Lage zu brenzlig, können Sie auch durch den Teleporter am unteren Rand entfliehen.



Willkommen in der Kalkis Life-Klinik. Was darf es denn sein, eine neue Nase vielleicht? Fett absaugen? Nein, nur eine Verbesserung der Geschicklichkeit-Werte, vielen Dank. Ein bißchen mehr Intelligenz dann bitte beim nächsten Besuch ...

Sie bewegen Ihren cybertechnischen Helden mit der Maus durch düstere, isometrisch dargestellte Gänge und bringen durch flinke Mausklicks mit diversen Waffen Monster um die Ecke: »Cybermercs« bedient sich des »Diablo«-Prinzips in puncto Grafik, Inventory und Steuerung und bastelt eine aus den »Alien«-Filmen entliehene Hintergrundgeschichte darum herum. In 15 Missionen versuchen Sie, mit Ihrem Charakter der außerirdischen Bedrohung entgegenzutreten. Von stimmungsvoller düsterer Musik begleitet, befreien Sie Geiseln, bringen unter Zeitdruck Bomben an vorbestimmten Stellen an oder setzen eine ausgefallene Energieversorgung wieder in Gang. Die nur mit begrenzter Intelligenz ausgestatteten Gegner agieren dabei durchaus vorhersehbar und stellen meist nur mit Flammen- und Raketenwerfern versehen ernstzunehmende Probleme dar. Umzingeln Sie plötzlich von der Decke herabfallende Aliens, können Sie sich das extraterrestrische Gesocks mit netten Gimmicks (Unsichtbarkeitsgenerator, holographischer Zwilling) vom Hals halten. In manchen Missionen dürfen Sie die aus »Alien 2« bekannten Laderoboter besteigen und so halbwegs ungefährdet durch den Level stapfen. Nach jedem Auftrag reparieren Sie Ihre Habseligkeiten, kaufen neue Waffen und verbessern auf kostspielige Weise Ihre Fähigkeiten. Steigern Sie beispielsweise Ihren Stärkewert, können Sie mehr Lasten mit sich herumschleppen und dürfen einige der effizienteren Waffen einsetzen. **(st/md)**



Der soeben erworbene Flammenwerfer im Einsatz. Das im Weg stehende Ölfaß explodiert und nimmt Ihnen einen Teil der Arbeit ab. Eingesponnene Crew-Mitgliedern, jede Menge Alieneier: Ripley läßt schön grüßen.

Stefan Seidel ★★★★

Der Sci-fi-Chefkoch empfiehlt: Nehmen Sie zwei Pfund Alien als Grundsubstanz, rühren Sie Diablo-Rollenspielelemente unter, schmecken Sie mit ein paar Ideen aus Blade Runner und Total Recall ab, garnieren Sie mit dem musikalischen Motiv aus Speed, gut umrühren: Voilá, ein Hit. Ganz so einfach ist es eben doch nicht. Cybermercs bietet nur wenig Innovatives, in den leidlich abwechslungsreichen Missionen beeindrucken die Gegner eher durch massiertes Auftreten als durch »intelligentes« Verhalten. Die teilweise hakelige Steuerung verhindert manchmal einen Beschuß der Mutanten, während diese aber ungehemmt auf Sie feuern. In vielen Missionen müssen Sie nur durch ewiges Geklicke solange am Leben bleiben, bis Sie sich durch das Gangwirrwarr gewunden und den richtigen Schlüssel oder Teleporter entdeckt haben. Wer jedoch Spaß daran hat, wie Ripley mit Flammen- und Raketenwerfer Alieneier in Einzelteile zu zerlegen und dazu noch einer Diablo-mäßigen Sammelleidenschaft frönen will, wird bei Cybermercs durchaus auf seine Kosten kommen. Als Bonbon stehen im Internet weitere Missionen zum kostenlosen Download bereit.

- ＋ Ideencocktail aus diversen Sci-fi-Hits
- ＋ Rollenspielelemente
- ＋ Stimmungsvolle Atmosphäre
- − Monotones Geklicke
- − Unpräzise Steuerung

Cybermercs

Hersteller:	Nora/Lomax Software
Testversion:	Engl. Verkaufsversion 1.23
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	bis 8 (Modem, Netzwerk, Internet)
3D-Karten:	–
Hardware, Minimum:	Pentium/133, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/166, 32 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	60	Sound:	60
Einstieg:	50	Komplexität:	50
Steuerung:	60	Multi-Player:	70

Spielspaß: 68

Simulation für Anfänger und Fortgeschrittene

Billard Nights

In »Billard Nights« verschmelzen die Vorgänger »Archer Maclean's Pool« und »Jimmy White's Whirlwind Snooker« zum Spieletempel. So kommen diesmal auch die Snookerfreunde auf ihre Kosten, in zwei opulent ausgestatteten Räumen rollen die Kugeln in beiden Billardvarianten. Nach Betreten des gewählten Raumes genießen Sie die gediegene 3D-Atmosphäre, spielen am Automaten oder beginnen gleich eine Partie. Während bei Snooker nach Standardregeln gespielt wird, , geht es im 9er-Ball nach US-Regeln und in 8er-Ball-Begegnungen nach amerikanischen oder englischen Regeln ab. Sie versenken die Kugeln per »Mausstoß« und dürfen beliebig zoomen, drehen und Effet spielen. Loch- und Spielballkamera zeichnen auf und geben Aufschluß über etwaige Fehler. Im Training helfen die obligatorischen Ziellinien und Sie lernen Trickstöße.

(Monika Lechl/md)



Der blaubetuchte Brunswick-Tisch kommt nur mit Hardware-Beschleuniger so elegant rüber. (3Dfx, 640x480)

Monika Lechl ★★★★

Hier wäre weniger mehr gewesen: Anstatt im Snookerzimmer auch Dame oder Dart spielen zu können oder im Poolraum Drop-Zone oder Einarmiger Bandit, wären mir ein paar Poolvarianten extra lieber gewesen: beispielsweise das europäische 8er-Ball (mit Ansage), das Könnerspiel 14/1 oder One-Pocket und Bandenpool, die mehr bringen als aller Schnickschnack drumherum. Gelegentliche Grafikfehler und grausige FX sowie ein gewöhnungsbedürftiger unsichtbarer Gegner, der lediglich aus Queue und weißen Handschuhen besteht, drücken die Wertung für dieses ansonsten ambitionierte und professionell gemachte Programm.

- + Aufwendige Raumausstattung
- + Gute Steuerung
- − Wenige Spielvarianten beim Pool

Billard Nights

Hersteller:	Virgin Interactive	3D-Karten:	3Dfx, Intel 740, ATI Rage Pro, S3, Permedia, Nvidia TNT, Rendition 2000
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	Hardware, Minimum:	Pentium/166, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	Hardware, Empfehlung:	Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	2 (Nullmodem, Modem), bis 16 (Netzwerk)		

PC Player Wertung

Grafik:	60	Sound:	40
Einstieg:	50	Komplexität:	50
Steuerung:	70	Multi-Player:	60

Spielspaß: 62

Simulation für Fortgeschrittene

Actua Pool

Gremlins »Actua Pool« will mit zahlreichen Optionen wie Turnier, Instant- und Einzelmatch oder diversen Trainingseinheiten die Queuekünstler an den heimischen PC bannen. An viererlei Schauplätzen finden Partien im 9er- und 8er-Ball sowie in der Königsdisziplin 14/1 statt. Auch diverse Zockervarianten wie Bandenpool oder das Spiel auf eine Tasche sind möglich. In der Billardschule erlernen Sie die Poolregeln und dürfen sich an Stößen verschiedener Schwierigkeitsstufen versuchen, die optional vorgeführt werden. Außerdem machen einige Trickshots Appetit auf mehr. Der Stoß funktioniert mittels Rollbewegung nach vorn mit der Maus, wobei Ausholbewegung und Geschwindigkeit seine Stärke beeinflussen. **(Monika Lechl/md)**



Nicht oft erhalten Sie Gelegenheit, die flinken Stöße Ihres Computeropponenten so genau zu beobachten. (Direct3D, 1280x1024)

Monika Lechl ★★★

Actua Pool hinterläßt einen sehr gemischten Eindruck bei mir: einerseits ganz flippig aufgemacht samt ausgefallener Schauplätze im Neon-Look und fetziger Musikbegleitung, andererseits mit einer äußerst schwer dosierbaren Stoßstärke und kleinen Bugs bei der Regelauslegung. So gewinnt zum Beispiel mein Gegenüber im 8er-Ball doch glatt das Match, obwohl noch eine seiner Kugeln auf dem Tisch liegt, oder der Bildschirm meldet: »Moni besiegt Moni«, nachdem ich den virtuellen Gegner Slim Chance besiegt habe. Actua Pool verhält sich zur Genrereferenz Virtua Pool 2 wie ein Leihqueue im Vergleich zum Edelholzqueue: etwas grob gehobelt und unausgewogen – aber fürs Alltagszocken ausreichend.

- + Viele Spielvarianten
- + Multiplayer-Option über Netz und Modem
- − Stoßstärke schwer dosierbar

Actua Pool

Hersteller:	Gremlin Interactive	3D-Karten:	Direct3D, 3Dfx
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	Hardware, Minimum:	Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	Hardware, Empfehlung:	Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	2 (Nullmodem, Modem), bis 16 (Netzwerk)		

PC Player Wertung

Grafik:	60	Sound:	50
Einstieg:	40	Komplexität:	50
Steuerung:	40	Multi-Player:	60

Spielspaß: 51

Rollenspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Ancient Evil



Diablos ganz kleiner Bruder: Ancient Evil hat vor allem grafische Mängel. (3Dfx)

Wenn es dem Zauberer zu gut geht, läßt er ein Preisgeld springen: Meistermagier Alaric hat in jahrelanger Kleinarbeit und unter Verwendung modernster Technik eine Krypta bauen lassen. Wer ihre 24 Level durchforstet (die Krypta ist wirklich mächtig groß), erhält eine fette Belohnung. Eine derart dummdreiste Anmache läßt sich ein richtiger PC-Spieler nicht entgehen: In isometrischer Draufsicht führt er einen von vier Heldentypen (Kämpfer, Magier, Waldläufer, Dieb) durch monsterdurchsetzte Grüfte, zaubert, schlägt um sich, springt hoffnungsfroh über Hindernisse und verbessert seine Ausrüstung wie auch seine Fähigkeiten kontinuierlich. Eine Übersichtskarte erleichtert dabei die Orientierung. **(uh)**

Udo Hoffmann ★★★

Ein Programm, das schon bei seiner Erstveröffentlichung zum Low-Budget-Preis erscheint, kann nicht den Anspruch haben, das Genre neu zu definieren. Und tatsächlich ist vor allem die Grafik äußerst schlicht, Soundeffekte sind kaum vorhanden, mit originellen Ideen hält man sich ebenfalls stark zurück.
Allein, wer Diablo mochte und nicht immer nur Kaviar, sondern auch einfache Hausmannskost zu sich nimmt, kann durchaus mal einen Blick riskieren. So viele funktionierende Klone gibt es eben doch nicht, als daß ich Ancient Evil von vornherein verdammen möchte. Und die Musik ist gar nicht schlecht; so mancher CD-Kauf bringt weniger Gewinn als dieses Spielchen für 30 Mark.

- \+ Spielsystem funktioniert gut
- \+ Musik beruhigend
- − Veraltet
- − Innovationsarm

Ancient Evil

Hersteller:	Silver Lightning/Infogrames
Testversion:	Verkaufsversion 1.11
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	–
3D-Karten:	3Dfx
Hardware, Minimum:	Pentium/120, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/133, 16 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	40	Sound:	50
Einstieg:	70	Komplexität:	60
Steuerung:	50	Multi-Player:	–

Spielspaß: 53



SF-Simulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Mechwarrior 3



Teamwork ist in Mechwarrior 3 einer der Schlüssel zum Erfolg. Der zerstörte gegnerische Mad Cat am Boden kann ein Lied davon singen. (Voodoo3, 800x600)

Die Original-Mechs stampfen wieder: Mit der »Battletech«-Lizenz im Rücken bringt Microprose nun seine erste Mechsimulation heraus – und die ist den Designern kolossal gelungen!

Einen kleinen Einblick in den Lizenz-Hickhack und das Geflecht von Publishern und Entwicklern erhält man, wenn man sich den Vorspann ansieht. Dort tauchen die Namen Mondo Media, Zipper Interactive, Microprose, Microsoft, Hasbro Interactive und FASA auf. Die ersten beiden sind die eigentlichen Entwickler, Microprose fungiert als Publisher, wurde aber seinerseits von Hasbro übernommen, weswegen das Produkt nun hierunter firmiert. Und FASA sowie Microsoft sind die Lizenzinhaber – alles klar?

Tod den Clannern!

Die Story in Kurzform: Die Sternenreiche der Inneren Sphäre um Terra herum werden von den Clans angegriffen, einem Volk, das vor langer Zeit den Machtbereich der Erde hinter sich ließ und technologisch überlegen ist. Trotzdem gelingt es den Machthabern, die »Clanner« zurückzuschlagen. Eine dieser Sippen, die Smoke Jaguars, zieht sich auf die Welt Tranquil zurück, um sich dort einzuigeln und eine Gegenoffensive vorzubereiten. Und Sie ahnen es schon, genau dies sollen Sie verhindern.



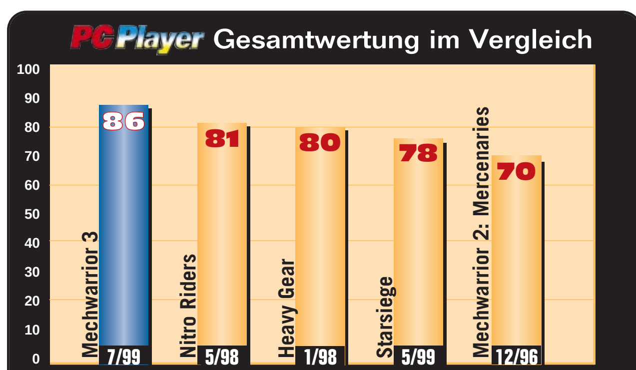
In einer guten Mech-Simulation dürfen Straßenschlachten natürlich nicht fehlen. (TNT2, 1024x768)

Packen wir's an

Mechwarrior 3 erwartet Sie nach dem schicken Intro-Video mit drei Spielmodi. Im Instant Action Modus können sich ungeduldige Naturen mit ein paar Feindformationen und Teamkameraden weichklopfen. Gegen maximal sechs Gegner geht es mit höchstens drei Verbündeten ins Getümmel. Dazu stehen insgesamt vier verschiedene Karten zur Verfügung. Spätestens nach der ersten Niederlage stellen Sie fest, daß ein paar Nachhilfestunden mittels der Tutorial-Option die eigene Lebenserwartung drastisch steigern. Dort wird Ihnen nämlich die Handhabung der Blechkameraden bis ins Detail eingetrichtert. Tastaturkommandos, Feindverhalten, Mech-Eigenschaften und ein paar Tips und Tricks lassen Sie künftige Missionen mit kühlerem Kopf angehen.

Verflixte Steuerung

Zunächst einmal sollte Ihnen bewußt sein, nicht in einem Auto mit vier Rädern, sondern in einem bis zu 100 Tonnen schweren und zwölf Meter hohen Ungetüm zu sitzen. Genauso wie ein humanoides Lebewesen besitzt Ihr gehender Untersatz zwei Beine für die Fortbewegung und zwei Arme, die als Halterung für protzige Wummen herhalten. In der Pilotenkanzel des Mechs steuern Sie sämtliche Aktionen Ihrer Kriegsmaschine. Dabei stellen die Tasten eins bis neun

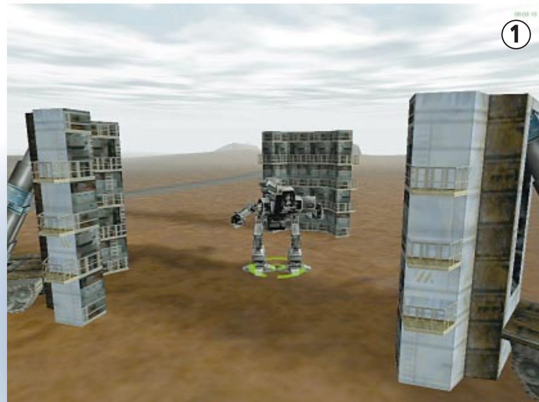


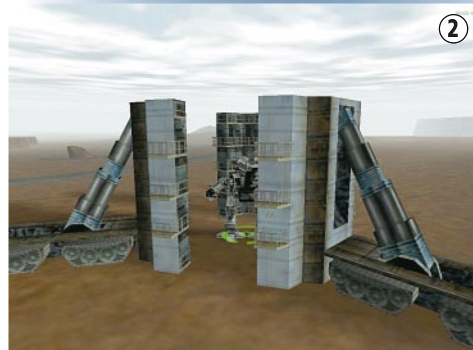
Mit schicker Grafik und starker Atmosphäre setzt sich Mechwarrior 3 vom neuen Programmierteam mühelos an die Spitze des Genres. Nitro Riders ist zwar nicht in direktem Sinne ein Mech-Spiel, bietet aber eine Menge ähnlicher Features wie das Ausrüsten des Fahrzeuges und das Aufklauben liegengebliebener Ausrüstung vom Schlachtfeld – was Activision übrigens sehr witzig gelungen ist. Fast so schön und weitaus schneller als die bisherigen Mechwarrior-Spiele fällt Heavy Gear aus, dem aber der Zahn der Zeit mittlerweile anzusehen ist – wir warten gespannt auf den Nachfolger. Starsiege hingegen war wegen der KI und mittelprächtiger Grafik eine kleine Enttäuschung. Oldie Mechwarrior 2: Mercenaries verfügte noch über eine witzige Auftragsstruktur mit integrierter Mini-Wirtschaftssimulation.

das Pendant zum bekannten Gaspedal dar. Ein Mech kann nicht nur spazierengehen, er dreht sich auch auf der Stelle oder schwenkt seinen Torso bis zu 45 Grad zur Seite. Aus der Bewegung heraus lassen sich damit feindliche Mechs strategisch sinnvoller beharken. In der Pilotenkanzel hält Sie ein HUD (Head-up-display) sowohl über die Ereignisse um Sie herum als auch über den Status Ihres Mechs auf dem laufenden. Ein Radar warnt frühzeitig vor lästigen Blecheimern, indem er sie als rote Punkte aufleuchten läßt. Befindet sich ein Gegner in Reichweite, so wird er anvisiert oder mit einem Zoom genauer unter die Lupe genommen. Ein gelbes Dreieck um die ausgewählte Einheit bedeutet, daß sie getroffen werden kann, während das rote Dreieck ein sicheres Zuhause für zielsuchende Raketen garantiert. Ebenso präsentiert Ihnen das HUD zwei Schadensanzeigen: zum einen den eigenen Mech und zum anderen den selektierten Freund oder Feind. Ein weiteres Display warnt Sie vor Überhitzung durch zu ausgiebigen Waffengebrauch. Ab einer bestimmten Temperatur schaltet sich Ihr Mech dann aus,

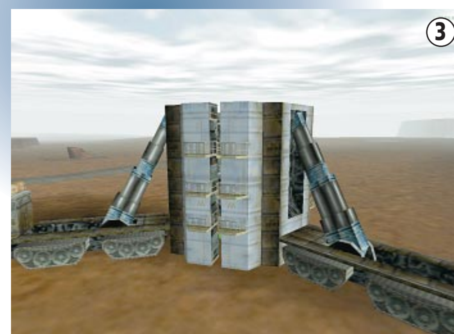


Bevor ein Mech das Zeitliche segnet, versagen allmählich die Instrumente. (Voodoo2, 640x480)





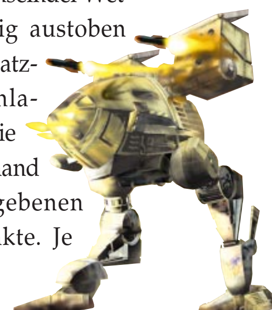
MFBs in Aktion – ein Mech wird mit frischer Munition versehen.



um sich für kurze Zeit zu regenerieren. Wem so etwas mitten im heißesten Kampf passiert, der zieht eindeutig das kürzeste Streichholz des Tages. Doch es gibt einige Tricks, aus solch einem Dilemma zu entkommen. Einmal können Sie Ihrem Koloß per Tastendruck befehlen, sich weiter überhitzen zu lassen – was in den meisten Fällen jedoch einem Suizid-Versuch nahekommt. Im anderen Fall besitzt Ihr Mech ein Kühlsystem, das Sie etwa zweimal aktivieren können, um so der Überhitzung mit kühlem Lächeln entgegenzutreten. Und letztendlich erhitzt sich das Gemüt Ihres stählernen Freundes weitaus weniger stark, wenn er sich in einem Gewässer befindet.

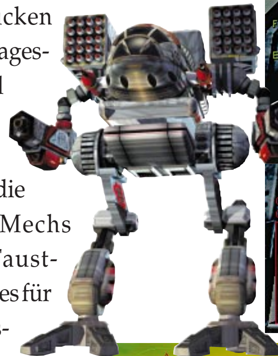
Freiwillige vor

Nachdem Sie die kleine Feuertaufe im Tutorial-Modus überstanden haben, können Sie sich an die Kampagne heranwagen. Dort erklären Ihnen vor dem Einsatz kurze Videosequenzen den geplanten Ablauf. Haben Sie Ihren Mech für die kommende Mission im Ausrüstungs-Modus entsprechend zusammengeschustert, kann's losgehen. Die Level unterscheiden sich geographisch und klimatisch von Mission zu Mission. So gibt es topfebene Wüsten mit gelegentlichen Erhebungen, anderen Orten hingegen merkt man an, daß sich die Leveldesigner mit Gebirgen, Gewässern, Dörfern, Städten und wechselnder Wetterlage so richtig austoben konnten. Im Einsatzgebiet aufgeschlagen, orientieren Sie sich zunächst anhand der fest vorgegebenen Navigationspunkte. Je



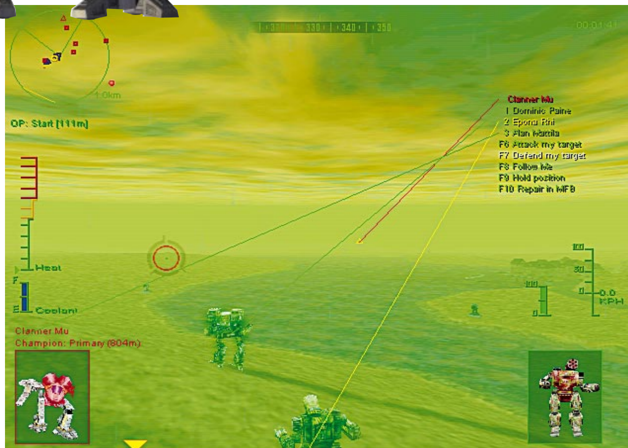
GOLD PC Player

nach Vorgabe stehen zum Beispiel Missionen des Typs »Zerstöre alles«, »Eskortiere-hilflose-Einheit-von-Punkt-A-nach-B« oder »Halte allein die Stellung, wir verdrücken uns solange« auf der Tagesordnung. Während eines Kampfes geht Ihrer Einheit für gewöhnlich öfters mal die Munition aus. Da Mechs bekanntlich keine Faustkämpfe austragen, gibt es für den Fall der Munitionsknappheit sogenannte MFBs (Mobile Field Base). Diese sind Ihre ständigen Begleiter, die Sie auf Wunsch mit neuen Raketen und Magazinen beglücken. Außer den MFBs haben Sie auch die Möglichkeit, Ihre vom Computer gesteuerten Teamkameraden mit Befehlen zu drangsalieren. Aufgrund der gegnerischen Übermacht ist in späteren Missionen eine ausgeklügelte Teamarbeit der Schlüssel zum Erfolg. Anfangs sind Sie noch allein auf weiter Flur, je weiter Sie aber in der Kampagne voranschreiten, um so größer wird Ihre Verantwortung für mitkämpfende Schergen.





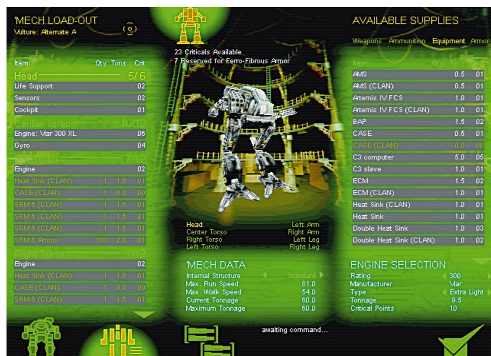
Hier verschießen wir gerade unser gesamtes Pulver mit einem Alpha-Strike. Wohl bekomms! (TNT1, 800x600)



Kameraden werden entweder per Tastaturkürzel oder aus dieser Perspektive dirigiert. (Voodoo2, 640x480)

Aufrüsten statt Abrüsten

Zwischen den Missionen besteht die Möglichkeit, Ihren Koloß für den nächsten Auftrag entsprechend auszurüsten. In einem Menü sehen Sie das maximale Gewicht, welches Ihr Mech tragen kann. Nun können die verfügbaren Waffen in die Körperteile eingepflanzt werden. Neben dem linken und rechten Arm respektive Torso finden die einzubauenden Teile auch im mittleren Torso und in der Kopfpartie Platz. Ohne Munition bleiben die meisten Waffen jedoch stumm, deshalb müssen Sie zusätzlichen Platz und damit entsprechendes Gewicht für Magazine, Granaten und Raketen einplanen. Einen Mech können Sie bis ins kleinste Detail ausstatten. Das geht bis hin zu verschiedenen Reaktoren, Störsendern, hitzesenkenden Geräten und Panzerungen. Dabei sollte ein Auge immer auf dem zulässigen Gesamtgewicht kleben. Die Waffenvielfalt in Mechwarrior 3 ist enorm. Laser, Partikelprojektorkanone, Mini-Guns, Raketen und mehr harren auf ihren Einsatz. Nach einer Mission befindet sich automatisch aufgeklaubtes Diebesgut in Ihrem Inventar. Eroberte Clan-Waffen sind besonders beliebt, da sie leichter und leistungsstärker als das Pendant der Inneren Sphäre sind. Und wie schon in den Vorgängern lassen sich Waffen zu Gruppen zusammenfassen, die Sie einzeln oder gleichzeitig abfeuern. **(jr/mash)**



Der Teufel steckt im Hangar- äh, im Detail. (TNT2, 1024x768)

Mechwarrior 3

Hersteller:	FASA Interactive
Testversion:	Beta vom Mai `99
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	2 (Modem), bis 8 (Netzwerk, Internet)
3D-Karten:	Direct3D
Hardware, Minimum:	Pentium/166, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium II/300, 128 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	80	Sound:	80
Einstieg:	70	Komplexität:	80
Steuerung:	70	Multi-Player:	80

Spielspaß: 86

Meinungen zu Mechwarrior 3

Jochen Rist ★★★★★

+ Klasse Mech-Feeling
+ Wuchtige Soundkulisse
+ Spannende Missionen
+ Detailverliebter Ausrüstungs-Modus

− Leblose Umgebungen
− Fest vorgegebene Navigationspunkte

Wenn ein neues Mech-Spiel in der Redaktion eintrifft, ist das meistens etwas Besonderes. Ganz besonders ist es aber, wenn der Titel im bekannten Battletech-Universum spielt. Mechwarrior 3 hält sich weitgehend an die Brettspielvorlage mit all den legendären Mechs und zugehörigen Details. Action-Jünger bekommen zur gepflegten Ballerei auch einen ordentlichen Strategie-Nachschlag aufgetischt. Im Mech-Hangar kann zwischen den Missionen mit allen Waffen und Extras solange um-, auf- und abgerüstet werden, bis die eigens zusammengewürfelte Blechdose in den nächsten Einsatz humpelt. Zur perfekten Atmosphäre rate ich zu einem stampfenden Subwoofer und einem größeren Bildschirm ab 17 Zoll inklusive der im Wertungskasten aufgeführten System-Empfehlung – anschließend versinken Sie unversehens in der bisher fesselndsten Computer-Umsetzung der Mech-Saga. Ein paar Kleinigkeiten vermasseln jedoch eine Auszeichnung mit dem Platin Player: Die gegnerischen Einheiten stellen sich zum Teil selten doof an, indem sie in Kratern hängenbleiben oder sich in Objekten verankern. Allgemein sind mir die Landschaften etwas zu öde ausgefallen – mehr Betriebsamkeit und ein bißchen Wuselei auf dem Erdboden hätten der ohnehin schon gigantischen Atmosphäre noch das notwendige i-Tüpfelchen verliehen. Aber egal, wie groß das Sommerloch in diesem Jahr ausfallen wird: Mechwarrior 3 hat das nötige Flickwerkzeug, um Action-Fans jubeln zu lassen.

> „Die fesselndste Computer-Umsetzung der Mech-Saga."

Udo Hoffmann ★★★★★

+ Bestes Mechwarriorspiel
+ Da wackelt der Monitor
+ Komplexe Missionen

− Einarbeitung dauert etwas
− Grafik in Entfernung verschwommen

Horcht nur, was ist das? Ein Erdbeben? Ein Tornado? Aber nein, es ist Freund Hoffmann in seinem 100 Tonnen schweren, chromgeschmückten BattleMech! Euer Haus braucht einen neuen Anstrich? Glaub' ich nicht – wo bald nur noch rauchende Ruinen herumstehen, wird die Renovierungsfrage völlig bedeutungslos.

Junge, das geht ab. Nie zuvor war das Gefühl, in einem Riesenroboter zu sitzen, so gelungen und real. Das schwankende Cockpit und die bedrohliche Soundkulisse der donnernden Metallfüße, die selbst mir als Steuermann noch ehrfurchtsvolle Schauer über den Rücken jagen, tragen dazu den Löwenanteil bei. Weitere Höhepunkte sind die realistischen Bewegungen der Gegner und die echt wirkende Umgebung, in der ich fast alles, was ich sehe (Fischerboote, Gerätschaften), auch zerstören kann.

Doch Vorsicht: Auch der dritte Mechwarrior wendet sich an Spieler, die vor stundenlanger Einarbeitungszeit nicht zurückschrecken. So gut wie jede Tastaturtaste ist auch belegt, spätere Missionen sind sehr lang und komplex. Wer aber die Mühe auf sich nimmt, wird mit unirdisch gutem Roboterkampf belohnt. Neben X-Wing Alliance die einzige Simulation, die mich zur Zeit wirklich interessiert.

> „Nie zuvor war das Gefühl, in einem Riesenroboter zu sitzen, so gelungen und real."



Martin Schnelle ★★★★★

+ Starke Atmosphäre
+ Ansehnliche Grafik
+ Sinnvolles Ausrüstungsmenü

− Kleinere Ungereimtheiten in den Menüs

Tja, was soll man den beiden Kollegen noch hinzufügen? Daß das Programm über eine klasse Atmosphäre verfügt? Daß die Grafiker trotz des Verwendens der gleichen Grafik-Engine wie bei Top Gun: Hornet's Nest und Recoil ihren Job gut gemacht haben? Daß stundenlanges Herumtüfteln am Mech tatsächlich belohnt wird?

Doch es gibt auch ein paar Schattenseiten: Warum werde ich beispielsweise beim Festlegen des Gruppenfeuers nicht darauf hingewiesen, bestimmte Waffenkombinationen besser zu vermeiden? Selbst 30 Clan-Wärmetauscher verhindern nicht die Explosion, wenn ich in meinem Daishi vier schwere Laser und vier Partikelprojektor-Kanonen gleichzeitig abfeuere.

Aber trotzdem gibt es bei Mechwarrior 3 nur ein Fazit: Dies ist die momentan beste Mech-Simulation, und Heavy Gear 2 wird es sehr schwer haben, an diesen Level anzuschließen. Aber warten wir's einfach mal ab.

> „Die momentan beste Mech-Simulation."



PC Player
DAS TEST-MAGAZIN FÜR PC-SPIELE

WEKA Consumer Medien

HERAUSGEBER
Martin Aschoff

CHEFREDAKTEUR
Manfred Duy (md)
verantwortlich im Sinne des Presserechts

BERATER DER CHEFREDAKTION
Ralf Müller

REDAKTION
Roland Austinat (ra), Udo Hoffmann (uh),
Jochen Rist (jr), Martin Schnelle (mash, Leit. Redakteur, kom.),
Stefan Seidel (st), Thomas Werner (tw)

FREIE MITARBEITER
Alex Brante, Oskar Dzierzynski, Henrik Fisch, Thomas Köglmayr,
Markus Krichel, Monika Lechl, Stefan Wischner, Thomas Ziebarth

CHEFIN VOM DIENST
Susan Sablowski

KOORDINATION INDUSTRIE
Nicole Radewic (nr)

REDAKTIONSASSISTENZ
Stefanie Kußeler

LAYOUT UND GRAFIKEN
Journalsatz GmbH

TITEL
Artwork: Interplay
Gestaltung: Journalsatz GmbH

FOTOGRAFIE: Josef Bleier

GESCHÄFTSFÜHRUNG
Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

ANSCHRIFT DES VERLAGS
WEKA Consumer Medien GmbH
Gruber Straße 46a, 85586 Poing, Postfach 1129, 85580 Poing,
Telefon: (0 81 21) 95-0, Telefax: (0 81 21) 95-1296,
Internet: www.pcplayer.de

VERLAGSLEITUNG MARKETING/VERTRIEB
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
International Account Manager:
Andrea Rieger, Tel: (0 81 04) 66 84 58; Fax: (0 81 04) 66 84 59
Anzeigenverkaufsleitung:
Christoph Knittel, Tel. (0 81 21) 95-1270,
Markenartikel: Christian Buck (0 81 21) 95-1106,
Verlagsbüro WEKA Computerzeitschriften GmbH, Fuldaer Str. 6, 37269 Eschwege,
Computerkunden PLZ-Gebiet 0-5 Thomas Goldmann, Tel. (0 56 51) 92 93-90

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (0 81 21) 95-1474

PRODUKTIONSLEITUNG
Marion Stephan

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Gruberstraße 46b, 85586 Poing

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

DRUCK
Mohndruck Graphische Betriebe GmbH,
Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

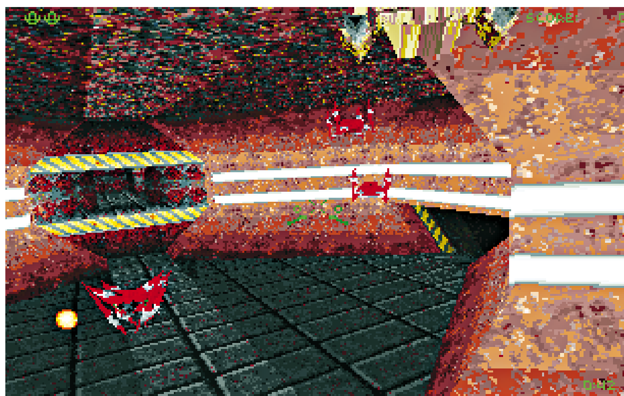
Multi-Cover® ges. geschützt
U.E. Sebald Verpackungen GmbH, Nürnberg

ISSN-Nummer 0943-6693 – PC Player; 1435-2591 PC Player Plus,
1435-8190 PC Player Super Plus

SO ERREICHEN SIE UNS:
Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 28 122 E-Mail: weka@csj.de
Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 129,60 (PC Player Plus)
12 Ausgaben EUR 36,81 (PC Player); EUR 66,26 (PC Player Plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 110,40 (PC Player Plus)
12 Ausgaben EUR 31,70 (PC Player); EUR 56,45 (PC Player Plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 153,60 (PC Player Plus)
12 Ausgaben EUR 49,08 (PC Player); EUR 78,53 (PC Player Plus)
Die EG-Umsatzsteuerregelung ist berücksichtigt. Außereuropäisches Ausland auf Anfrage.
Bankverbindung: Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807
Abonnementbestellung Österreich: Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player);
ÖS 1020,– (PC Player Plus); Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien;
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20
Abonnementbestellung Schweiz: Abonnementpreis: 12 Ausgaben
sFr 72,– (PC Player); sFr 129,60 (PC Player Plus);
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6285 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85
Einzelheftbestellung:
PC Player Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 200 281-22
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

DESCENT™

Abwärts für den Höhenflug: Vor viereinhalb Jahren gab Parallax Software dem Action-Genre neue Impulse mit ihrer Minen-Ballerei »Descent«.


Noch im schönsten VGA und ohne 3Dfx-Beschleunigung machte Descent trotzdem einen Höllenspaß.

Zu einer Zeit, als an 3Dfx-Karten selbst von den Erfindern noch nicht gedacht wurde und die Lohnempfänger von id Software die einzigen waren, die gute 3D-Actionspiele programmieren konnten, tauchte plötzlich Ende 1994 die Shareware-Version eines anders gearteten, aber genauso fesselnden Shooters auf.

Technische Schmankerl wie hohe Frame-Raten, in Echtzeit berechnete Lichteffekte und die starke Künstliche Intelligenz waren nicht die einzigen Gründe, die dem PC-Player-Testteam in der Ausgabe 3/95 die Traumnote von satten 90 Prozent entlockten; als erstes Spiel nutzte »Descent« tatsächlich alle drei Dimensionen, denn Sie konnten sich mit Ihrem Gleiter aufgrund der fehlenden Schwerkraft in allen Freiheitsgraden drehen. Das Leveldesign war dem angepaßt, und so mußten Sie oft umdenken, um alle Wege und benötigten Codekarten zu finden, eine Herausforderung an den Orientierungssinn.

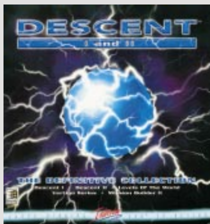
Auch nach der Veröffentlichung feilten die Programmierer an ihrem Liebling herum, daher gab es einen Super-VGA-Patch sowie eine Anpassung an die im gleichen Jahr aufkommenden Virtual-Reality-Helme. Diese Hardware-Totgeburten wie die »i-Glasses« oder der »Cybermaxx« kosteten um die 2000 Mark, wogen meist mehrere Kilogramm und verursachten innerhalb von kurzer Zeit Kopfschmerzen. Trotzdem entstand ein dreidimensionaler Eindruck, der gerade einem Spiel wie Descent noch mehr Esprit verlieh. Viel Spaß brachte der Titel im Netzwerk, da er nicht nur mit reinem Deathmatch aufwartete, sondern auch Kooperations- und Teammodi umfaßte.

Wie auch die geschickten Marketing-Menschen bei id Software ließ sich Parallax einen Geniestreich einfallen, um zunächst in der Internet-Gemeinschaft, später beim Rest der Spielergemeinde Aufmerksamkeit zu erregen: Die Firma veröffentlichte eine Shareware-Version des Spieles, die ganze sieben Level umfaßte. So konnten, anders als bei den meisten Demo-Versionen, interessierte Absteiger zu einem ausgedehnten Probeflug starten, bevor sie sich dazu entschlossen, das Programm zum Vollpreis zu erwerben. Wie übrigens der aktuelle dritte Teil des Minen-Suchspiels im Test abschneiden wird, erfahren Sie voraussichtlich in der nächsten Ausgabe. **(mash)**

Descent

- **Erstveröffentlichung:** 1995
- **System:** PC
- **Hersteller:** Parallax/Interplay
- **Historisch wertvoll, weil ...:** ... hier erstmals eine voll dreidimensionale Umgebung simuliert und auch genutzt wurde. Außerdem befand sich der KI-Level auf einem beachtlichen Stand.

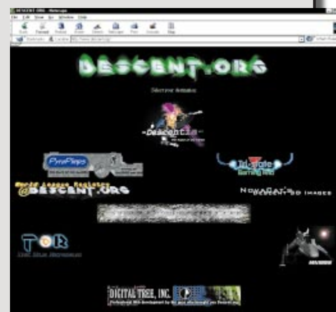
Duett komplett



Beide schon erschienenen Descent-Teile erhalten Sie in »Descent 1 + 2: The Definitive Collection«. Zusätzlich befindet sich eine dritte CD in der Schachtel, auf der 100 weitere Level für Descent warten: Das Add-on »Descent: Levels of the World«, die sowohl von Internet-Usern als auch Parallax selbst entworfen wurden. 30 Zusatz-Missionen für »Descent 2« inklusive des 3Dfx-Patch und des Super-VGA-Patch für den ersten Teil liegen ebenfalls bei. Außerdem können Sie mit dem Tool »Mission Builder 2« eigene Level erstellen und solche für das Original in das Descent-2-Format konvertieren und umgekehrt. Sogar Roboter dürfen Sie selbst entwerfen. Das alles zusammen kostet 40 Mark.

Abstieg im Internet

Um Descent hat sich eine sehr große Fangemeinde im Internet geschart. Außer beim Hersteller Parallax (http://www.pxsoftware.com) finden Sie viele Informationen und Downloads in Form von Bildern und natürlich neuen Leveln und Gegnern im Descent-Webring. Einen guten Start dorthin stellt die Adresse http://www.descent.org dar. Wollen Sie lieber mit Fans Kontakt aufnehmen und diskutieren, schauen Sie mal bei http://www.descentbb.net vorbei; hier gibt es Foren zu den meisten Themen, die sich mit Descent befassen.





Budgets & Spielesammlungen

Sparschwein

Schnäppchenjäger aufgepaßt, auch in diesem Monat findet sich wieder gute Spielekost zum fairen Preis. Einige der interessantesten Angebote wollen wir Ihnen nicht vorenthalten.



Game-Gallery Vol. 1

Swing! Entertainment bringt gemeinsam mit Acclaim Entertainment die Compilation »Game-Gallery Vol.1« auf den Markt. Hier erwarten Sie 15 Spiele aus den letzten zwei Jahren, darunter auch einige Klassiker wie etwa der famose Fußballmanager »Anstoss 2«. Ebenso sind mehrere durchschnittliche Rennspiele vertreten: »Test Drive 4«, »Castrol Honda Superbike World Champions« und »Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998«. Aber auch Liebhaber des eher gemächlichen Sports kommen mit dem hübschen Golfspiel »Jack Nicklaus 5« voll auf ihre Kosten. Des weiteren finden Sie in der Sammlung das ordentliche Adventure »Rent-A-Hero« und die nette Plantagensimulation »Vermeer«. Für Strategie-Liebhaber warten ein paar besondere Schmankerl: einmal der abgedrehte und ultrahektische Titel »Constructor«, in dem Sie als Vermieter für das Wohl Ihrer Hausbewohner sorgen. Ein wahrlich edles Strategiespiel ist das rundenbasierte »Heroes of Might and Magic 2». Beim eher mäßigen »Deadlock 2« planen Sie in den Tiefen des Weltalls gigantische Zivilisationen. Auch im Action-Genre hat diese Kompilation einiges zu bieten: Mit einer Prise Strategie jagen Sie beim formidablen »Uprising« den Feind mit Killersatelliten und gut ausgerüsteten Bodentruppen. Als Dinosaurierjäger gehen Sie beim außergewöhnlichen »Turok« an die Arbeit. Die Erde nach einer nuklearen Katastrophe erwartet Sie bei der mit einem Gold Player bedachten 3D-Ballerei »Forsaken«. Auch die Flugsimulationsanhänger unter Ihnen müssen nicht darben: Beim soliden »F/A-18 Hornet 3.0« dürfen Sie sich gegen bis zu 60 Gegner durchzusetzen. Einziger echter Wermutstropfen dieser kunterbunten Sammlung ist der miese Flipper »Judge Dredd Pinball«.

Game-Gallery Vol.1

- Hersteller: Swing Entertainment
- Sprache: Deutsch
- Circa-Preis: 70 Mark
- Hardware: Pentium/133, 16 MByte RAM
- Anleitung: Gut
- Masse: Sehr gut
- Klasse: Gut

Speed Busters

Ubi Soft bringt im Juni nochmals das Action-Rennspiel »Speed Busters« als Budget-Titel auf den Markt. Auf sieben Pisten haben Sie die Möglichkeit, mit acht verschiedenen Wagen solchen Kuriositäten wie Dinosauriern und Reisebussen auszuweichen. Sie haben die Möglichkeit, mit dem richtigen Tuning und individuellen Outfits aus Ihrem Wagen ein echtes Juwel zu machen.



Drücken Sie etwas mehr auf die Tube, um hier bei der Radarkontrolle zu punkten.

Bei den Radarfallen sollten Sie aufs Gaspedal treten, denn hier bekommen Sie das Bußgeld gleich von der Behörde ausgezahlt. Je schneller Sie fahren, desto mehr Geld gibt es! (nr/md)

Speed Busters

- Hersteller: Ubi Soft
- Sprache: Deutsch
- Circa-Preis: 30 Mark
- Hardware: Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte
- Anleitung: Gut
- Klasse: Sehr gut

Aktuelle Spielesammlungen

Titel:	Inhalt:	Hersteller	Preis:	Player-Kauftip:
Game-Gallery Vol. 1	Anstoss 2, Forsaken, Rent-A-Hero, Constructor, Heroes of Might & Magic 2, Castrol Honda Superbike World Champions, Test Drive 4, Jack Nicklaus 5, Turok, Deadlock 2, Judge Dredd Pinball, Uprising, Johnny Herbert`s Grand Prix Championship 1998, F/A-18 Hornet 3.0, Vermeer.	Swing Entertainment	70 Mark	★★★★
Total Heaven	Siedler 2 – Veni, Vidi, Vici, Civilization 2, SimCity 2000	Blue Byte	70 Mark	★★★
Total Heaven 2	Extreme Assault, Flying Corps Gold	Worms 2	70 Mark	★★★

Aktuelle Budget-Titel

Titel:	Genre:	Test in Ausgabe:	Hersteller:	Preis:	Player-Kauftip:
5th Element	Action	11/98	Ubi Soft	30 Mark	★★★
Game, Net & Match	Tennisspiel	7/98	Blue Byte	30 Mark	★★★
Gex 3D	Jump-and-run	7/98	Ubi Soft	30 Mark	★★★★
Incubation Mission Pack	Strategie	5/98	Blue Byte	30 Mark	★★★★
Red Line Racer	Rennspiel	5/98	Ubi Soft	30 Mark	★★★
Speed Busters	Rennspiel	2/99	Ubi Soft	30 Mark	★★★★★

Bizarre Anwendungen

Jäger und Sammler

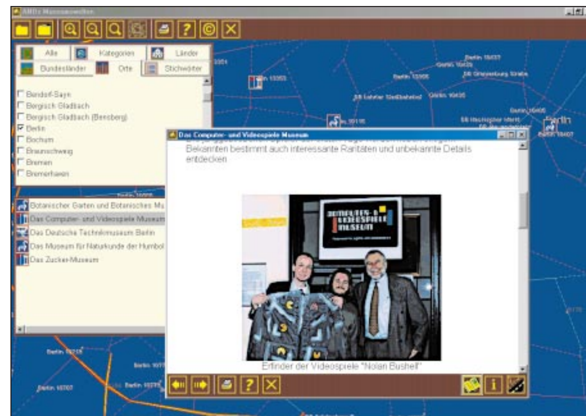
»Früher war alles besser« – dies ist kein PDS-Slogan, sondern der Lieblingsspruch der Deutschen. Kein Wunder, daß solch ein Volk auch die Museen liebt wie kein anderes.

Der Mensch schleppt ein Jahrtausende altes Verhaltensrepertoire mit sich herum, ohne sich dessen bewußt zu sein. Daher kann man beobachten, wie angeheiterte Kneipenbesucher zu nächtlicher Stunde besonders laut grölen, um die Weibchen in der Umgebung vor ihrer Präsenz zu warnen. Aber nicht alles, was einst zum Überleben notwendig war, ist noch nützlich. So waren unsere Vorfahren perfekt darauf getrimmt, als Jäger und Sammler die bitteren Zeitalter bis zur Erfindung von Currywurst und Tiefkühlpizza zu überstehen. Inzwischen kommt die Nahrung aus dem Supermarkt, allerdings mag sich mancher Zeitgenosse nicht von den überkommenen Angewohnheiten trennen. Und weil unsere Gesellschaft überholte Verhaltensweisen gern als Tradition und Kulturgut deklariert, hat auch das Jagen und Sammeln seine Nische gefunden. Wahre Heerscharen sinnhungriger Menschen entdecken ihren Lebensinhalt im Aufspüren und Aufbewahren von allem, was knapp ist, irgendwann knapp sein könnte oder zumindest alt wirkt. Römischer Hausmüll wird zur Kostbarkeit, Spielzeugramsch aus Taiwan zur Ikone, weil der Plunder in einem Schoko-Ei steckt. Da für alle unsere Leidenschaften Tempel existieren – riesige Parkplätze für die Autos, Finanzämter für unser Geld und Familiengerichte für unsere Liebe – wurde auch das Sammeln mit einer eigenen Institution bedacht: dem Museum. Speziell in Deutschland liebt man Museen, wenn gleich die Kultur hier zwischenzeitlich immer wieder abgeschafft wurde. Immerhin gilt die Schlacht am Teutoburger Wald als erste nationale Heldentat, durch die eine Guerillagruppe erfolgreich das Vordringen der Zivilisation östlich des Rheins verhinderte. Und obwohl die deutsche Vergangenheit gespickt ist mit Pestwellen, Hungersnöten, Kriegen, Völkermord und schlechten Zahnärzten, ist des Deutschen liebste Blickrichtung die nach hinten. Schließlich ist vergangenes Unheil faßbarer, während man nie weiß, was in der Zukunft lauert.



Diese Übersichtskarte enthält wohl Museen, die von den Entwicklern nie besucht wurden.

Die Navigation auf dem Meer des seligen Erinnerns soll neuerdings durch eine Silberscheibe erleichtert werden. Das darauf befindliche Produkt tritt als »multimedialer Museumsführer« auf, weil derzeit alles multimedial ist, und enthält eine Liste voller Kulturgedenkstätten bis hin zum »Heimat- und Handfeuerwaffen-Museum Kemnath«. Das heißt, außer dem Kemnather Heimatmuseum haben es immerhin das Zuckermuseum Berlin und das Museum für Lackkunst auf die CD geschafft. Ein paar eingescannte Bildchen (Packungstext: »350 fantastische Farbfotos«) und ein kleiner Text – wohl übernommen aus den Museumsprospekten – künden von den Fundstücken, die emsige Kuratoren seit Generationen vor dem Sperrmüll gerettet haben. Für diese illustre Auswahl haben sich allerdings zahlreiche Weihestätten aus unbekannten Gründen nicht qualifiziert. Für die Museums-Metropole München sind zwei Einträge vorhanden – die von Touristenmassen belagerten Pinakotheken fehlen ebenso wie einige der größten Attraktionen Kölns. In Hamburg existiert offenbar nur das Botanische Museum – wahrscheinlich wurde der Entwickler vom »Verein ignorierter Zwergmuseen« gesponsert. Übrigens: Eigentlich gehörten auch die von mir eifrig zitierten Klischees über Deutsche in ein Museum, doch niemand will sie bislang haben. Vielleicht, weil wir Deutsche uns so gern selber hassen; insgeheim wissen wir ja doch, was früher so alles schlechter war. **(tw)**



Früher waren natürlich auch die Computerspiele viel besser!

MUSEUMSWELTEN

HERSTELLER: AND Software

PREIS: ca. 40 Mark

HARDWARE-MINIMUM: 386er, Windows 3.11/95/98, 8 MByte RAM

PRAKTISCHER NUTZEN: Ein nützliches Verzeichnis der unbedeutendsten Museen Deutschlands.

ORIGINALITÄTSFAKTOR: Ohne dieses Programm wüßte man bis heute nichts von der Existenz des Museums für Kaffeetechnik in Emden.

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN: Ihr Partner könnte auf die dumme Idee kommen, an den nächsten 122 Wochenenden sämtliche verzeichneten Museen mit Ihnen zu besuchen.

DAS PC-PLAYER-FAZIT: Ein Fall fürs Museum.



Die multikulturelle Rasselbande



Globalisierung – welch entzückendes Zauberwort der Neuzeit. Kaum ein Spielehersteller folgt dieser Philosophie so konsequent wie der kunterbunte Haufen aus Frankreich und Umgebung, der auf den Namen Ubi Soft hört.

Special

Der Spiele-Markt wird unübersehbar von den Amerikanern dominiert; wer kennt sie nicht, die Namen der Legenden am Softwarehimmel: LucasArts, Blizzard, Electronic Arts oder Origin. Versuche deutscher (Blue Byte) und anderer Hersteller, diese Vormachtstellung zu brechen, hatten insgesamt gesehen nur wenig Erfolg. Gewiß verkaufen sich Programme wie »Die Siedler 3« bei uns ganz hervorragend, jenseits der Landesgrenzen wird jedoch nur unter ferner liefen durch die Computer gewuselt.


Hinter dieser nüchternen Fassade verbirgt sich ein überaus verspieltes Softwarehaus.

Ein ehemals klitzekleines französisches Softwarehaus versucht schon seit Jahren mit generalstabsmäßig ausgearbeiteten Plänen dieser Dominanz entgegenzusteuern. Die Strategie ist ungewöhnlich und auf lange Sicht ausgelegt. Als reiner Publisher wurde das Unternehmen 1986 gegründet, als echter Global Player hat man mittlerweile nicht weniger im Sinn, als eines Tages (Fernziel ist das Jahr 2006) zu den größten und erfolgreichsten Herstellern der Welt zu gehören.

Ein Deutscher in Paris

Hinter verschlossenen Türen wird nicht gebrütet; auf Anfrage war man gern bereit, uns ins Hauptquartier nach Paris einzuladen. In der Rue Armand Carrel im Pariser Stadtteil Montreuil arbeiten circa 400 Angestellte. Normalerweise fühlen sich französische Firmen in ihren Domizilen erst so richtig wohl, wenn die Räume einen gewissen Verfallsgrad erreicht haben; dieses Vorurteil wird diesmal nicht bestätigt. Relativ saubere Flure und eine hochmoderne Rezeption, die Empfangsdame trägt sogar ein Headset, über welches sie in Windeseile die »Koordinatorin für Internationale Kommunikation« herbeiruft. Überhaupt befinden sich ungewöhnlich viele Frauen in den vier Etagen – die ersten Sendboten einer neuen Generation, in der sich sowohl Männer wie Frauen gleichberechtigt für Spiele interessieren? Ganz so weit sind wir noch nicht – die meisten weiblichen Wesen arbeiten im Marketing-Bereich, als Grafikerinnen oder Projektleiterinnen, die Programmierer sind immer noch überwiegend männlich.

Wie bei allen Firmen der Branche ist der Altersdurchschnitt sehr niedrig, weit unter 30. Als 31jähriger Redakteur kann man sich schnell wie ein Opi fühlen; alle Interviewpartner waren auf jeden Fall beträchtlich jünger. Ubi Soft hat sich zudem auf die Fahnen geschrieben, kurze (junge?) Hierarchien aufzubauen. Alle, egal, ob es nun junge Praktikanten oder Projektleiter sind, sitzen im selben Großraumbüro; die Guillemot-Brüder gönnen sich als Inhaber natürlich ihr eigenes Büro. Ein bescheidener Luxus, wenn man bedenkt, womit die Firma begonnen hat und wie groß sie mittlerweile geworden ist.

Von der Bretagne nach Paris

Ein harmloser Londonbesuch von Michel Guillemot, dem zweiten von fünf Brüdern, war die Ausgangsbasis für den Aufstieg des Unternehmens. Ursprünglich hatte die Familie ein Landgut betrieben, doch als Michel 1984 in London auffiel, daß die Preise für Computerspiele dort viel niedriger als in Frankreich waren, änderte sich in Windeseile die berufliche Ausrichtung. Schon zwei Jahre später hatte man selbst die größten amerikanischen Firmen von der Zuverlässigkeit des geschwind errichteten, eigenen Vertriebssystems überzeugt. LucasArts, Sierra, Microprose, Electronic Arts, Nova Logic und wie sie alle heißen, übergaben exklusive Publishing-Rechte. Selbst heute noch wird ein Großteil der Spiele in Frankreich über Ubi Soft importiert beziehungsweise verkauft.

Doch die Brüder wollten mehr. Wäre es nicht viel schöner, auch international die Finger im Spiel zu haben? 1989 wurde ein Büro in London eröffnet,



Von Bauernsöhnen zu Softwaremillionären: Die Guillemot-Brüder demonstrieren bei ihrer Variation des amerikanischen Traums vor allem Gelassenheit.

ein Jahr später Niederlassungen in den Vereinigten Staaten und Deutschland. Neben PC-Spielen drang man ins Konsolengeschäft ein und forcierte die Entwicklung eigener Produkte. Als ausgesprochener Glücksgriff erwies sich dabei die Verpflichtung eines gewissen Michel Ancel. Sein »Rayman« wurde im Jahr 1994 der Dauerbrenner in Sachen Geschicklichkeitsspiel, ging weit über vier Millionen Mal über den Ladentisch und war für so manchen der entscheidende Grund, sich eine PlayStation zu kaufen. Auf dem PC war der Erfolg nicht so gewaltig, einen gewissen Namen konnte sich Rayman dennoch machen. Dazu später mehr.



Dieser verwirrt dreinblickende Herr ist Michel Ancel.

Von Paris in die Welt

Durch die Anfangserfolge ermutigt, wurde die Firma weiter internationalisiert. Mittlerweile besitzt Ubi Soft 18 Niederlassungen in 16 Ländern mit mehr als 1400 Mitarbeitern. Ein Vertrieb von Computerspielen findet in 37 Ländern statt. Zum Vergleich: Vor zwei Jahren waren es erst etwas über 500 Angestellte, vor einem Jahr noch unter 1000. Mit Umsatzwachstumsraten von über 30% rechnet man auch in Zukunft. Neben der Errichtung reiner Marketingabteilungen wird auch großer Wert auf landeseigene Programmierarbeit gelegt. Das funktioniert mittlerweile nicht nur in Frankreich, sondern auch in Kanada, Marokko, Rumänien und China, ein amerikanisches Team



Napoleon kam nie so weit: Das kleine Weltreich der Franzosen ist immer noch in Ausdehnung begriffen. Ganz neue Filialen wie der Entwickler-Pool in New York fehlen noch auf dieser Karte.

Legt Wert auf Ideen – Sandrine Polegato

Sandrine (27) stieg nach dem Abschluß ihres Wirtschaftsstudiums bei Ubi Soft ein und leitet seitdem das »Tonic Trouble«-Team.

PC Player: ***Was treibt eine Wirtschaftswissenschaftlerin bei einem Spielehersteller?***

Sandrine: Ganz einfach – es handelt sich um eine boomende Branche, in der ein großer Bedarf an BWLern besteht. Um ein Team zu führen, reicht es nicht aus, programmieren zu können. Du mußt Durchsetzungsvermögen und Organisationstalent besitzen und dich mit Menschen gut verstehen. Von den Entwicklungsmöglichkeiten dieses Industriezweigs war ich sowieso schon immer fasziniert, hier zu arbeiten ist viel interessanter als in einer normalen Firma.



Leicht zu erkennen: Sandrine Polegato ist eine knallharte Managerin, die ihre Truppe eisern im Griff hat.

PC Player: ***Was ist mit Tonic Trouble los? Eine Bundle-Version erschien vor über einem Jahr, ursprünglicher Erscheinungstermin war der September '98. Klingt nach einer neuen unendlichen Geschichte.***

Sandrine: Ach je, da kommt Verschiedenes zusammen. Wir haben vor mittlerweile drei Jahren mit dem Spiel begonnen. Unsere Computer waren noch gar nicht schnell genug, um das Spiel zu entwickeln, das wir uns vorstellten. Intel belieferte uns deshalb mit damals brandneuen Prozessoren und Tools, zum Ausgleich verpflichteten wir uns, ihnen eine Vorab-Version exklusiv zur Verfügung zustellen. Das eigentliche Spiel wird aber mit dieser ersten Version nicht mehr zu vergleichen sein. Außerdem sind Action-Adventures schwieriger zu entwickeln als, ich sag mal, Rennspiele. Neue, originelle Ideen oder überraschende Wendungen im Plot halte ich für ganz entscheidend. Um so etwas zu entwickeln, braucht es Zeit. Es war auch ein Fehler, daß wir uns zu einem Zeitpunkt an die Presse wandten, als wir noch gar nicht richtig absehen konnten, wie lange es bis zur Fertigstellung dauern würde.

> »Wenn die Sid Meiers doch nur so auf der Straße sitzen würden.«

PC Player: ***Uns kommt es manchmal so vor, als ob bei euch die Projektleiter austauschbar wären. »F1 Racing Simulation« hatte als Chef noch eine gewisse Peggy Desplats, beim zweiten Teil trug hingegen Stephane Decroix die Verantwortung. Wollt Ihr euch denn keine Entwicklerpersönlichkeiten wie zum Beispiel Sid Meier oder Peter Molyneux heranzüchten?***

Sandrine: Wenn die Sid Meiers nur so auf der Straße sitzen und darauf warten würden, daß man sie abholt. Es stimmt, wir haben eigentlich nur einen berühmten Entwickler, Michel Ancel, den Vater von Rayman. Peggy war aber auch bei »Racing Sim 2« beteiligt, daß Stephane die Hauptverantwortung trug, lag an ihrer Baby-Pause. Wir haben viele junge Leute, die sich erst noch einen Namen machen müssen.



Diese fröhlichen jungen Chinesen lauschten den Ausführungen ihres französischen Mentors, bevor sie in die Kamera lächelten.



Mit ihm fing alles an – Rayman

Rayman (5) hat überhaupt nichts studiert. Ihm macht das allerdings wenig aus.

PC Player: ***Und, wie geht's? Zollt man dir auch den gebührenden Respekt?***

Rayman: Aber nicht die Bohne! Ohne mich würde es diese Firma heute gar nicht mehr geben, und wo bleibt der Dank? Keine persönliche Sekretärin, kein Penthouse, keine Prozente am Verkaufserlös.

PC Player: ***Und du bist noch hier?***

Rayman: Im Grunde meines Herzens bin ich ein anhänglicher Typ. Irgendwie habe ich den ganzen Laden liebgewonnen und dann komme ich ja bald auch ins Fernsehen. Es könnte schlechter laufen.

PC Player: ***Warum hast du eigentlich keine Arme und Beine?***

Rayman: Das hat ganz entscheidende Vorteile. Oder kannst du vielleicht mit deiner linken Hand die rechte auf den Boden dribbeln?

PC Player: **In der Tat. Das klingt einleuchtend. Danke für das Gespräch.**

ist gerade im Aufbau begriffen, ein japanisches wird bald folgen.

Das Vorgehen zur Errichtung dieser Brain-Pools ist dabei immer gleich. Man engagiert einige Akademiker, die ein Team aus jungen, engagierten Programmiern aufbauen. Erfahrene Cracks aus Frankreich fahren zur Unterstützung für einige Monate ins betreffende Land, weisen die Programmierer auf anfallende Schwierigkeiten hin und bauen eine funktionierende Mannschaft auf. Erfahrung kommt im Laufe der Zeit außerdem von selbst; der große Vorteil dieses Systems wird in der Vertrautheit der Einheimischen mit dem eigenen Land und den Bedürfnissen und Vorlieben der Bevölkerung gesehen. Besonders stolz ist man zum Beispiel auf das Engagement in China, dort besitzt man mittlerweile zwei Büros in Peking und Shanghai. Im größten einheitlichen Markt der Welt (inzwischen fast 1,2 Milliarden Einwohner) sehen die Guillemot-Brüder hervorragende Absatzmöglichkeiten. Daß es lange dauern kann, bis die unerfahrenen Leute auch die erwartete gute Arbeit abliefern, kann sich die Firma leisten. Die anfallenden Entwicklungs- und Durchhaltekosten werden über die Einnahmen aus dem Vertriebsgeschäft mehr als abgedeckt. Die besonderen Wünsche der Chinesen, da ist man sich sicher, werden chinesische Programmierer auf jeden Fall optimal bedienen.

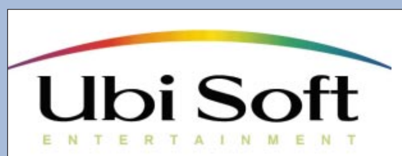
Um zugkräftige Namen hat sich das Unternehmen in den letzten Jahren immer stärker bemüht. Langfristige Kooperationen mit Herstellern wie 3DO (»Might & Magic«-Serie, »Requiem«), Grolier (»V 2000«), Criterion (»Subculture«), Europress oder dem bis dato eher unbekannten deutschen Team Westka Ent-



Ubi Soft goes Germany: Das deutsche »Arcatera« soll den heimischen Rollenspielmarkt zufrieden stellen. Die Wurzeln sind leicht zu erkennen: So stramme Helden tummeln sich sonst nur noch im Nibelungenlied oder in der Schwarze-Auge-Welt.

Special

Ubi-Soft – Vorschau 1999

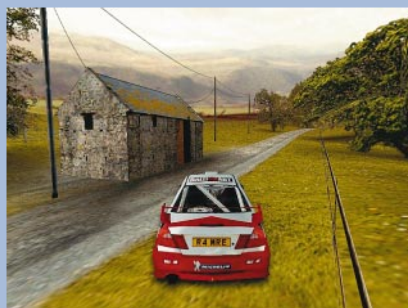


Ubi Soft hat etliche Eisen im Feuer. Neben Titeln wie einer Zusatz-CD für »Heroes of Might and Magic 3«, »Rayman 2« oder dem deutschen Rollenspiel »Arcatera« ist auch »Crusaders of Might and Magic« erwähnenswert, ein Action-Adventure im »Tomb Raider«-Stil. Näheres hierzu im E3-Messebericht.

Rally '99

Genre: Rennspiel

In einem Satz: Die selbstablaufende Demo auf der Begleit-CD der PC Player 6/99 wirkt schon sehr eindrucksvoll; Ziel ist eine Rallye-Simulation mit besserer Grafik als »Colin McRae Rally« und ähnlich gutem Fahrgefühl.





Hype – The Time Quest

Genre: Action-Adventure

In einem Satz: Nach nochmaliger Überarbeitung erwartet uns in Bälde eine ungewöhnliches Odyssee, in der Playmobilritter Hype durch vier Zeitebenen reisen muß, um seine Geliebte vor dem schwarzen Ritter zu retten.

ertainment, das gerade über dem gutartigen Hardcore-Rollenspiel »Arcatera« brütet, sicherten schon den einen oder anderen Achtungserfolg. Das klinisch reine und saubere Image der Franzosen, die sich bisher überwiegend im Bereich Kinder-, Geschicklichkeits- und Sportspiele bewegen, wird mit Hilfe dieser externen Kräfte außerdem werbewirksam eingeschmutzt und entniedlicht.

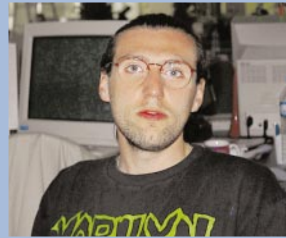
Ehrgeizige Pläne

Mit dem Erreichten sind die Gebrüder noch nicht zufrieden. Auf der E3 wurden jedenfalls mit großem Aufwand zwei neu eingekaufte Lizenzen vorgestellt, von denen man sich abermals viel verspricht. Zum einen wurde ein Abkommen zwischen Ubi Soft und Disney Interactive über die Entwicklung mehrerer Adventuretitel abgeschlossen. Hauptzielrichtung dieser Lizenz sind zunächst einmal verschiedene Videoplattformen wie die PlayStation, der neue GameBoy Color oder das N64, auf denen jüngere Käufer angelockt werden sollen.

Ab dem Herbst 2000 soll Donald Duck in ersten Spielen debütieren. Vielleicht können die Kontakte zu Disney ja auch bei der Entwicklung der bevorstehenden Rayman-TV-Serie genutzt werden. In einer bisher einmaligen Aktion soll der Witzbold zum Jahresende in 13 Folgen über die Fernsehbildschirme toben. Die Geschichte rankt sich um Raymans Erlebnisse in einer seltsamen Stadt, in die es ihn mitsamt seinen Kumpels verschlagen hat und in der er all seine speziellen Kräfte benötigt, um unbeschadet wieder herauszukommen. Etliche Bilder der sehr hübsch animierten und computerunterstützten Serie sind schon verfügbar und brauchen sich vor den meisten gängigen Zeichentrickfilmen nicht zu verstecken.

Reisender in Sachen Ubi Soft – Günter Galipot

Ungewöhnlich für Ubi Soft hat Günter (26) nicht Wirtschaft, sondern Englisch studiert. Das nützt ihm in seiner Funktion als Firmenspezialagent.



PC Player: ***Inwiefern bist du ein Spezialagent?***

Günther: Als Mitte ‘96 unsere Filiale in Montreal eröffnet wurde, war noch kaum die nötige Infrastruktur vorhanden. Ich bin deshalb für sechs Monate hinübergegangen und habe sozusagen Entwicklungshilfe gegeben. Bei Ubi Soft gehöre ich quasi zum alten Stamm, war schon in die Entwicklung von »Rayman 1« involviert und weiß so halbwegs, worauf es ankommt. In Kürze fahre ich noch einmal für zwei Jahre nach Japan, um ähnliche Aufgaben zu erfüllen.

PC Player: ***Und deine Freunde, die Familie läßt du einfach so zurück?***

Günther: Wann hat man schon einmal die Chance, nach Japan zu kommen. Ich sage mir immer: Je mehr Erfahrungen ich sammele, um so mehr kann ich mein späteres Leben auch genießen. Durch Computerspiele habe ich Japanisch gelernt, das Land hat mich außerdem schon immer interessiert. Japanische Spiele sind zudem völlig anders als europäische, sie haben mehr Tiefe und Charakter. Ich kann von den Japanern genauso viel lernen wie Sie von mir und werde versuchen, diese Erkenntnisse in unsere europäische Welt hinüberzuretten.



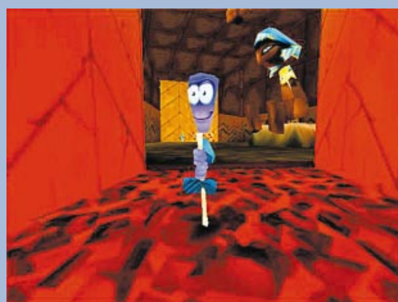
Raymans Lächeln sitzt wie eine Eins, mögen die Kumpels seinen Zweckoptimismus auch nicht teilen. (Rayman TV-Show)

Deep Fighter

Genre: Actionspiel

In einem Satz: Das nächste Unterwasserspektakel von Criterion (»Sub Culture«), in dem Sie diesmal aber keine Gnome in den Krieg führen, sondern normale Menschen vor Feinden und einer drohenden Umweltkatastrophe retten.

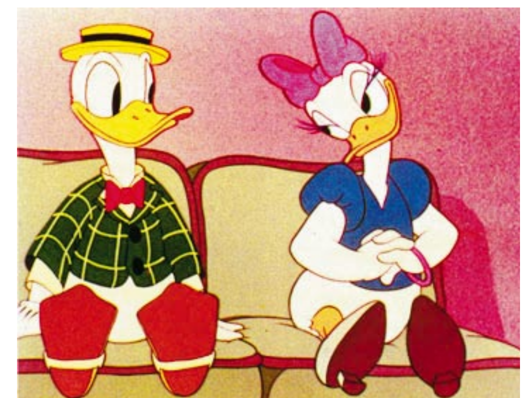




Tonic Trouble

Genre: Action-Adventure

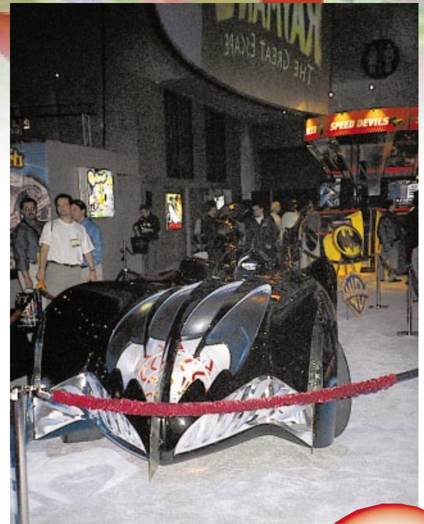
In einem Satz: Held Ed ist ein enger Verwandter von Rayman, der allerdings keine Piraten bekämpft, sondern einen brutalen Wikinger, wobei ihm Superkräfte und viele verschiedene Waffen zur Seite stehen.



Quakt bald schon hochoffiziell auf diversen Konsolen, danach vielleicht auch auf dem PC? Donald Duck (links), rechts daneben sitzt aber nicht Onkel Dagobert.



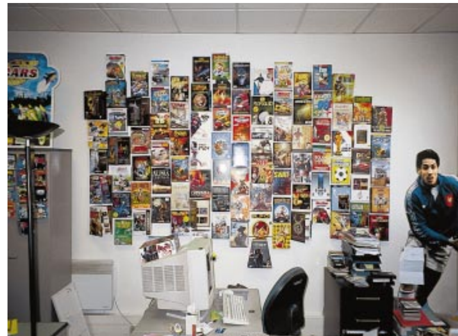
◀ Von anspruchsvollen Disneyproduktionen ist Raymans TV-Show nicht mehr so weit entfernt.



Das Batmobil ▶ erregte auf der E3 viel Aufsehen.

Eher in Richtung anspruchsvolles PC-Spiel geht ein weiterer Lizenz-Kauf: Von Warner Brothers hat man das Recht zur Versoftung der mächtig großen Fledermaus Batman erworben. Welches Genre bedient wird, ist noch völlig offen (vielleicht ein Adventure?), nichtsdestotrotz wurde auf der E3 schon mit dem echten Batmobil geprotzt, das dicht am Stand geparkt war. **(uh)**

Eine kleine Auswahl der von Ubi Soft in Frankreich vertriebenen Spiele. ▶





Special

Für die Visionen zuständig – Claude-Henri Farge

Auch Claude (24) hat nach seinem Wirtschaftsstudium als Projektleiter angeheuert. Er arbeitet im Moment an einer Konvertierung von »Racing Simulation 2« für das Dreamcast und tüftelt nebenbei am Racing Sim der dritten Generation.



Claude-Henri Farge schaut gern über den Tellerrand der eigenen Firma hinaus.

PC Player: **Wird es ein »Racing Simulation 3« geben?**

Claude: Aber sicher.

PC Player: ***Kannst du uns schon Andeutungen machen? Was wird geändert, was verbessert?***

Claude: Es gibt unzählige Möglichkeiten. Mir schwebt eine stärkere Personalisierung der Fahrer und die Erschaffung einer Welt um den ganzen Formel-1-Zirkus herum vor. Ich habe mich mit etlichen Rennspielliebhabern unterhalten, und manchen war Racing Sim 2 zu perfekt, zu glatt. Ihnen fehlte gewissermaßen die Seele des Spiels. Ich kann diese Leute verstehen. Idee: Bei »Wing Commander« zum Beispiel kam doch auch deshalb soviel Atmosphäre auf, weil sich die Piloten in der Kantine trafen und ihre Sorgen und Ängste miteinander teilten. So etwas muß auch in einem Formel-1-Spiel möglich sein. Abends, im Wohnmobil, bespreche ich mit meinem Mechanikern die Taktik für das Rennen am nächsten Morgen oder ich ärgere mich in der Boxengasse mit Rennfahrern herum, die mich auf den Tod nicht ausstehen können. Andere Idee: Der Computer merkt sich, wie der Spieler fährt oder wie oft er abspeichert und variiert dementsprechend das Gegnerverhalten oder die Storyführung. Das ist ganz einfach: Du speicherst nach jeder kleinen Änderung am Wagen oder jedem Probetraining ab? Dann wirst du vom Computer als vorsichtiger Mensch eingeschätzt und dementsprechend behandelt. Auch klasse fände ich Andeutungen aus der Kindheit des Fahrers, die immer wieder in kleinen Rückblenden zwischen den Rennen eingeblendet werden. Warum wollte der Spieler unbedingt Rennen fahren? Im Verlauf der Saison kann so ein komplexes Charakterbild erschaffen werden.

> „Der Sinclair Spekturm, ach, das waren noch Zeiten."

PC Player: ***Hat das überhaupt noch etwas mit einem Rennspiel zu tun? Wie willst du derartig revolutionäre Neuheiten durchsetzten?***

Claude: Kein Problem. Gérard (der jüngste der fünf Guillemotbrüder) ist mein direkter Vorgesetzter, ich bespreche mich relativ oft mit ihm und er ist locker drauf. In ein paar Stunden habe ich übrigens wieder ein Meeting mit ihm. Natürlich werden wir nicht alles verwirklichen können. Betrachte meine angesprochenen Ideen als Visionen, als meinen Wunschtraum.

PC Player: ***Auf jeden Fall bist du, im Unterschied zu Sandrine, ein echter Computer-Freak, kein Zweifel.***

Claude: Naja, jetzt mal so unter uns, ich glaube, anfangs hat Ubi Soft überwiegend Managertypen für die Projektleitung engagiert und inzwischen hat man davon genug und gemerkt, wie wichtig es außerdem ist, daß die Chefs Computerspiele lieben. Ich habe zwar Wirtschaft studiert, bin aber schon immer ein Spieler gewesen. Angefangen habe ich mit dem Sinclair Spektrum, ach, das waren noch Zeiten.
Wo du gerade da bist, schau dir mal diese Demo an. Sollte ich dir gar nicht zeigen, weil es nämlich nicht von uns entwickelt wird. Siehst du, es heißt »Shen Mue«, und ich glaube, es wird das beste Spiel aller Zeiten. Über 400 Leute arbeiten im Moment daran, es wird in Sachen Grafik, Spielbarkeit und Umfang neue Maßstäbe setzen, exklusiv für die Dreamcast entwickelt und der Grund dafür sein, warum diese Konsole ein Erfolg wird. Würde mich wundern, wenn's anders kommt.



Thomas Köglmayr

Volle Verwirrung in 3D

start

DirectX, Glide und OpenGL sind einem als Spieler ja mittlerweile geläufig. Doch was sich derzeit bei den Soundkarten tut, droht das Verwirrspiel mit den unterschiedlichen Technologien wieder einmal auf die Spitze zu treiben. Wer gedacht hat, daß sich durch DirectX respektive DirectSound alle Probleme in Wohlgefallen auflösen, irrt. Denn wieder einmal versuchen zwei Hersteller, ihren jeweiligen Standard am Markt zu etablieren.



Creative Labs mit EAX auf der einen Seite, Aureal mit A3D auf der anderen Seite. Damit nicht genug, sind diese »Standards« auch noch ständigen Weiterentwicklungen unterworfen. So tummeln sich neben DirectSound auch noch A3D in der Version 1.0 und 2.0, wobei die Version 2.0 kompatibel sein soll zu der EAX-Version 1.0. Nicht zu vergessen EAX 2.0, das ja bekanntlich HTRF auf vier Lautsprechern unterstützt, was A3D 2.0 nur auf den vorderen Boxen macht, während die hinteren lediglich über Panning angesprochen werden.

Alles klar? Mir auch nicht. Es ist ja in Ordnung, daß jeder Hersteller seinen Standard durchsetzen möchte – doch muß es jedes Mal auf dem Rücken der Anwender ausgetragen werden? Im Moment braucht man auf jeden Fall wieder für jedes zweite Spiel eine speziell angepaßte Version, um an die tollen Soundeffekte zu kommen. Da stellt sich unwillkürlich die Frage, ob die Zeit schon reif ist, auf 3D-Sound umzusteigen oder ob man nicht besser warten soll, bis sich Hersteller, Programmierer und Microsoft geeinigt haben. Ganz einfach: Die Zeit ist reif. Denn es macht eben höllischen Spaß, mit 3D-Sound in all seinen Ausprägungen herumzuprobieren. Ob zwei Boxen, vier Boxen, ob EAX oder A3D, Ihre alte 2D-Soundkarte hat auf jeden Fall ausgedient. Damit Sie gleich den richtigen Einstieg haben und nicht aus falsche Pferd setzen, sollten Sie sich den großen Soundkartentest ab Seite 170 nicht entgehen lassen.

Ihr

T. Köglmayr

News +++ News +++ News +++ News +++ News +++ News +++

Kenwood

Das derzeit schnellste CD-ROM-Laufwerk hat Kenwood im Angebot. Mit satten 52X kommt das Spitzenmodell auf satte 7 MByte Durchsatz in der Sekunde. Damit das Ganze nicht aufgrund übertrieben hoher Drehzahlen klingt wie ein startender Düsenjäger, verwendet Kenwood einen genialen Trick. Durch die verwendete Technik von ZEN-Research liest der Laser mehrere Spuren gleichzeitig. Eine Technik, die wohl Schule machen wird.

Pioneer

Wer auf DVD umsteigen will, bekommt diesen Schritt von Pioneer besonders schmackhaft gemacht. Das neue Pioneer DVD-103S mit sechsfachem DVD-Tempo bringt nicht nur als DVD-Laufwerk fantastische Übertragungsraten von über 8 MByte in der Sekunde, es kann sich auch im CD-ROM-Betrieb mit 4,8 MByte pro Sekunde (32X) durchaus sehen lassen. Dazu gibt's die bei Pioneer übliche, komfortable Slot-in-Mechanik, die Schubladen und Caddys überflüssig macht.

Elsa

Auch Elsa hat einen Grafikkarten-Nachschlag vorbereitet. Die Erazor III ist, wie nicht anders zu erwarten, mit dem neuesten Riva-Chip bestückt. Ebenso wie bei der Viper von Diamond stehen auch der jüngsten Erazor satte 32 MByte Speicher zur Verfügung. Dank des 300 MHz RAMDACs ist die Erazor III auch großen Monitoren gewachsen.

AMD

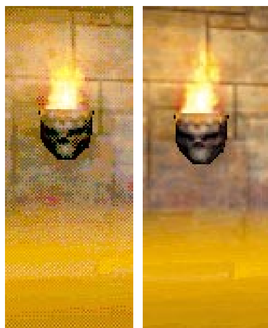
Der neue K6-III soll mit auf 256 KByte vergrößertem internen Cache der Intel-Konkurrenz das Fürchten lehren. Erste Benchmarks bestätigen das Erreichen dieses hehren Ziels nur zum Teil. Der neue AMD-Sprößling macht nämlich bloß bei Büroanwendungen und bei Spielen mit expliziter 3DNow!-Unterstützung den Intels das Leben schwer. Ambitionierte Spieler müssen daher wohl auch weiter den üblichen Intel-Zuschlag zahlen.

Grafikkartentest: Guillemot Maxi Gamer Xentor 16 MB

TNT2 *auf dem* Vormarsch

Es ist soweit: Voodoo-Grafikkarten und betagte TNT-Boards müssen sich warm anziehen. Mit 32-Bit-Farbtiefe zeigt der TNT2-Chip den Konkurrenten, wo's langgeht.

Die erste Riva-TNT2-Grafikkarte in unserem Hardware-Labor ist die »Maxi Gamer Xentor« von Guillemot. Sie ist ausgestattet mit 16 MByte SDRAM und dem neuen Riva-TNT2-Grafikchip von Nvidia. In nächster Zeit wird es denselben Chip auch in einer Ultra-Version geben, diese bietet dann eine höhere Taktfrequenz des Speichers. Außerdem sollen damit versehene Grafikkarten mit größerem Arbeitsspeicher (32 MByte) aufwarten. Doch zurück zur Xentor: Der Grafikchip ist mit 125 MHz und der Speicher mit 166 MHz getaktet. Der integrierte RAMDAC, der für den 2D-Part verantwortlich zeichnet, ist mit 300 MHz sehr leistungsfähig ausgefallen. Dies macht sich in einer gestochen scharfen Auflösung unter Windows positiv bemerkbar. In der Auflösung 1152 x 864 beträgt die Refresh-Rate noch ergonomische 150Hz bei 16,7 Millionen Farben. Auf der Karte befindet sich zudem ein Hardware-DVD-Decoder, wofür es auch die passende Software von Xing auf CD dazugibt.



Links ist der 16-Bit-Modus zu sehen, rechts der leckere 32-Bit-Modus der Xentor. (Quake 3 Arena)

Grafikwunder

Im 3D-Part überzeugte die Xentor mit 32-Bit-Rendering, einer Eigenschaft, die Voodoo-Grafikkarten bis heute nicht aufweisen. In »Quake3 Arena Test V1.05« schauten wir uns den Unterschied von 16 (Voodoo3) zu 32 Bit (TNT2) an – und waren schlichtweg beeindruckt. Die Farbübergänge sind im 32-Bit-Modus wesentlich weicher, während bei 16 Bit der Übergang anhand von kleinen Pixeln erkennbar ist. Schlecht ist das Bild deswegen noch lange nicht, doch wer sich erst einmal an die bessere Darstellungsqualität gewöhnt hat, der möchte die Xentor ungern wieder aus den Händen geben. Die Geschwindigkeit der Karte steht nach unseren Benchmarkergebnissen unter der Leistung einer Voodoo3 3000. Ein würdiger Gegner für die TNT2 wäre eine Voodoo3 2000. Das Manko an Tempo macht die Xentor aber durch die brillante 2D-Bildqualität und insbesondere im 3D-Modus wieder wett.

Fazit

Bisher spielte die Farbtiefe eine unwesentliche Rolle, doch wir schreiben das Jahr 1999. In der nächsten Zeit wird es mit »Quake 3 Arena« und »Unreal Tournament« Spiele geben, die davon heftigen Gebrauch machen. Die Xentor-Grafikkarte ist in dieser Beziehung bereits bestens gerüstet. In einem unserer Redaktionsrechner bekommt die Xentor daher eine feste Stelle, da sie aufgrund ihrer Bildqualität und der 3D-Leistung für große Augen sorgte.

(jr/md)

PC Player Wertung

Grafikchip:	Riva TNT2
Bauweise:	AGP2X
Grafikspeicher:	16 MByte SDRAM
Chip-/Speichertakt:	125/166 MHz
Rendering:	32 Bit
Circa-Preis:	300 Mark

Gesamtwertung: 83



BENCHMARKERGEBNISSE (TESTSYSTEM: PENTIUM II/300, 128 MBYTE RAM, ASUS P2B-F

	TNT2 (Xentor)	TNT1	Voodoo3 3000
3DMark99MAX Race 640x480	24,0	19,1	24,9
3DMark99MAX Race 800x600	24,1	17,4	25,1
3DMark99MAX Race 1024x768	23,8	11,9	25,3
Q2 Timedemo 640x480	57,7	47,8	71,7
Q2 Timedemo 800x600	56,5	44,4	69,8
Q2 Timedemo 1024x768	50,8	33,8	53,5
Q2 Crusher 640x480	28,4	23,0	32,1
Q2 Crusher 800x600	28,2	23,1	32,0
Q2 Crusher 1024x768	27,6	21,8	25,1
	1 – 100	1 – 100	1 – 100



Neun 3D-Soundkarten im Test

Wie im Kino

Der neueste Schrei bei der Spieler-Beschallung: 3D-Sound. Mit Technologien wie A3D, Qsound oder EAX versucht die jüngste Soundkarten-Generation, Sie auch akustisch voll ins Geschehen hineinzuversetzen.

Einen PC ohne Soundkarte findet man heute kaum noch. Und das vorhandene Audioboard gegen ein neues auszutauschen, braucht schon einen guten Grund. Eines der für Spieler wohl schlagkräftigsten Argumente für ein akustisches Neuimplantat dürften die dreidimensionalen Klangerlebnisse sein, die die neuen Audio-3D-Technologien und auch immer mehr entsprechend angepaßte Spiele bieten. Weniger als bei anderen Peripheriegeräten gilt bei Soundkarten: Billig ist schlecht, teuer ist gut. Die Anwendungen von Soundkarten und damit auch die individuelle Bedeutung der einzelnen Komponenten sind breit gefächert. Im wesentlichen existieren vier Haupteinsatzgebiete.

1. Harddisk-Recording: Darunter läßt sich alles einordnen, was mit dem Aufnehmen (Digitalisieren), Bearbeiten und Mischen von Sounds und Musik zu tun hat. Die Palette reicht vom Überspielen von Schallplatten auf CD-R bis hin zu professionellen Musikstudio-Anwendungen mit (digitalen oder analog-digital gewandelten) Mehrspuraufnahmen. Hierbei werden die höchsten Anforderungen an die Hardware gestellt, vor allem an die Qualität der AD/DA-Wandler und auch der NF-Elektronik (Ein- und Ausgangsverstärker). Für Harddisk-Recording-Anwendungen kommen in aller Regel High-End-Karten im Preissegment über 500 Mark zum Einsatz.

2. MIDI-Anwendungen: Fast ausschließlich Musiker und Komponisten interessieren sich für die MIDI-Ausstattung, vor allem für den On-Board-Wavetable-Synthesizer. Die Bedeutung von MIDI-Musik bei PC-Spielen ist in den letzten beiden Jahren gen Null gesunken; die Musikuntermalung in Spielen läuft als PCM-(WAV-) Datei oder direkt von CD-Audio-Spuren.

3. Sprach- und Telefonieanwendungen: In beiden Fällen braucht die Soundkarte weniger einen guten Frequenzgang, aber dafür einen möglichst empfindlichen (hoch verstärkenden) und rauscharmen Mikrofoneingang. Für Telefonie ist außerdem auch noch Duplex-Fähigkeit (gleichzeitige Aufnahme und Wiedergabe zumindest in Sprachqualität) gefragt.

4. Last but not least – PC-Spiele: Die Anforderungen an eine gute Spiele-Soundkarte haben sich in den letzten Jahren grundlegend verändert. Einst Kriterium Nummer eins, kräht heute kein Hahn mehr nach der viel bemühten »Soundblaster-Kompatibilität«. Praktisch alle Spiele laufen mittlerweile unter Windows, und zwar mit Hilfe von DirectX. Jener Treibersatz, genauer: der Bestandteil DirectSound, sorgt für eine einheitliche Steuerung aller Soundkarten, solange sie nur einen Windows-Treiber haben. Dafür sind zwei neue Kriterien hinzugekommen. Das eine ist 3D-Sound, also die akustisch freie Positionierung von Klangquellen im Raum. Die andere Anforderung betrifft die Anzahl gleichzeitig wiedergegebener Klänge. In direktem Zusammenhang damit steht die CPU-Belastung, die zu Lasten der Grafikleistung gehen kann.

In diesem Vergleichstest geht es ausschließlich um den vierten Bereich, also vor allem um die Implementierung einer 3D-Sound-Technologie.

So haben wir getestet

Das Testsystem bestand aus einem Pentium II/300, Intel BX-Board, 64 MByte Arbeitsspeicher, Matrox Mystique G200. Die Hörtests liefen über diverse Boxen und Kopfhörer.

Die subjektive Beurteilung der 3D-Audio-Positionierung erfolgte mit »Unreal« (Patch 2.21) und dem »Audio-Winbench 99« von Ziff Davis. Letzterer steuert die Karten grundsätzlich über DirectX (DirectSound und Direct3D Sound) und simuliert etliche Sound-Positionierungen und Bewegungen im Raum. Für die Messung der CPU-Belastung bei 2D- und 3D-Soundstreams kam ebenfalls der Audio Winbench 99 zum Einsatz. Die Ergebnisse flossen nicht in die Einzelwertungen ein, da sie auch stark treiberabhängig sind. Einige Meßwerte finden Sie in der Tabelle auf der letzten Seite. Die Wertungen im einzelnen:

Installation (20%): Traditionsgemäß die Krux von Soundkarten; im Zeitalter von PCI und Plug-and-play allerdings nicht mehr so dramatisch. Mit in der Wertung ist die Zahl belegter Systemressourcen (IRQs, I/O-Adressen ...).

3D-Sound (40%): Hier tut sich bei den Soundkarten derzeit am meisten, und hier tun sich auch die deutlichsten Unterschiede auf.

MIDI (10%): Nach wie vor mit am stärksten beworben, spielen die MIDI-Fähigkeiten (Anzahl der Instrumenten-Stimmen, Größe des Sample-ROMs ...) doch nur für wenige Anwender eine echte Rolle.

Ausstattung (30%): Die Hersteller geben sich recht unterschiedlich spendabel, was Hard- und Software-Dreingaben anbelangt. Ein Audio-CD-Kabel oder die Vollversion eines Spiels sind echter Mehrwert. Aber auch die technische Ausstattung, etwa in Form zusätzlicher Ein- oder Ausgänge, fließt in diese Wertung ein.

EAX, A3D & Co.

Der Kampf um den nächsten 3D-Audio-Standard wird zwischen Creative Labs (Environmental Audio und EAX-Erweiterung für DirectX 6) und Aureal (A3D 1.0 und 2.0) ausgefochten. Beides sind im wesentlichen Verfahren, dem Anwender oder Spieler ein möglichst echtes Raumklangerlebnis und Illusion beliebig im Raum positionierter Klangquellen zu bieten.

1. Der Einsatz von HTRF-Filtern (Head Related Transfer Functions). Jenes Klanggemisch wird auf mathematischem Weg reproduziert, das durch Reflexionen vom Kopf, den Ohrmuscheln und Schultern des Hörers entsteht und vom menschlichen Gehirn zur Ortung von Klangquellen analysiert wird. Diese Technik benötigt lediglich zwei Lautsprecher (siehe auch PC Player 4/99).

2. Die Ansteuerung von vier statt zwei Lautsprechern, wobei zwei für den Schall von hinten zuständig sind. Bei EAX 1.0 (Soundblaster Live) kommen hierbei keine HTRF-Filter zum Einsatz; so wird Schall zum Beispiel nicht nach oben oder unten projiziert. Dafür muß keine aufwendige Schallmischung für Geräusche von hinten berechnet zu werden, weil die Klänge ja tatsächlich von hinten kommen.

Für natürlich wirkenden Raumklang ist dann auch noch die Raumakustik heranzuziehen. In einer großen Kirche beispielsweise entsteht Nachhall, der unter freiem Himmel fehlt. Creative Labs setzt dafür EAX ein, eine Technik, die – abhängig von der Spielsituation – einen DSP-basierenden Effektgenerator steuert. Aureal hat beim neuen A3D eins draufgesetzt und beim Vier-Lautsprecher-Betrieb die HTRF-Filter aktiviert – allerdings bloß für die vorderen Lautsprecher. Klang von vorn oben geht jetzt also, hinten oben noch nicht. Klar, daß Creative Labs das nicht auf sich sitzen läßt; EAX 2.0 wird HTRF-Berechnungen auch auf allen vier Kanälen durchführen. **(Stefan Wischner/jr/md)**

Aztech PCI Galaxy Pro



Auf einen A3D-Konkurrenten setzt Aztech beim 3D-Klang mit der Galaxy-Pro: Der zuständige Chip arbeitet mit Qsound 2.0, das auch einen EAX-kompatiblen Effektprozessor enthält.

Installation: Davon abgesehen, daß die Treiberinstallation in eine wahre Boot-Orgie ausufert (drei Neustarts), bereitet das Einrichten der Karte keinerlei Probleme.

3D-Klang: Einen gemischten Eindruck hinterließ der Raumklang per Qsound. Mit zwei Lautsprechern läßt sich das räumliche Erlebnis in etwa mit A3D 1.0 vergleichen. Allerdings geraten Klänge, die von hinten kommen sollen, unnatürlich laut. Schließt man dagegen ein zweites Lautsprecherpaar für die Rückseite an, was von der Karte unterstützt wird, entstanden sowohl beim Audio Winbench als auch in Unreal seltsame, »harte« Übergänge beim Wechsel von hinten nach vorne. Diese Phänomene könnten in erster Linie von den Treibern abhängig sein.

MIDI: Aztech setzt ganz auf den 320-stimmigen Softsynthesizer S-YXG50 von Yamaha, der – genügend Prozessor-Power vorausgesetzt – ganz ordentlich klingt.

Ausstattung: Hier glänzt die Aztech-Karte. In der Verpackung finden sich Audio-, CD-Audio- und sogar ein MIDI-Verbindungskabel. Neben den üblichen Audio-Mini-Tools liegt die Vollversion von »Need for Speed 3« in der Packung.

Fazit: Trotz Unterstützung von vier Lautsprechern hinterließ Qsound einen zwiespältigen Eindruck. Vor allem die seltsamen akustischen Übergänge beim Wechsel zwischen den Lautsprechergruppen machten die Illusion zunichte. Lob verdient dagegen die reichhaltige Ausstattung der Karte.

PC Player Wertung

Installation:	80
3D-Klang:	60
MIDI:	70
Ausstattung:	80

Gesamtwertung: 71

Creative Labs Soundblaster Live!





Die Live bietet vier Lautsprecheranschlüsse und eine neue Technologie namens EAX.

Installation: Die Installation der Grundtreiber läuft völlig problemlos und Windows-konform. Da zur Karte ein umfangreiches Softwarepaket gehört, darf man sich in der Folge noch durch einige Setups arbeiten. Über einen zusätzlichen Treiber bietet die Live Kompatibilität zur Soundblaster 16. Die Treiber in der Packung der Testkarte waren zwei Generationen älter als die im Web angebotenen.

3D-Klang: Mit zwei Lautsprechern bietet die Live ein ähnlich spektakuläres Raumklangerlebnis wie A3D, aber auch dessen Nachteile. Klänge direkt von hinten lassen sich nicht orten. Zudem ist die Unterscheidung zwischen oben und unten nur schwer möglich. Mit vier Lautsprechern trumpft die Karte dann richtig auf; völlig fließende Übergänge zwischen vorne und hinten machen die Illusion (fast) perfekt.

MIDI: Auch für Musiker ist die SB Live dank gut klingendem EMU10K-Synthesizer und noch besser tönendem Software-Wavetable durchaus eine empfehlenswerte Option.

Ausstattung: Außer einer digitalen Ein- und Ausgangskarte (mit externen MIDI-Anschlüssen und SP/DIF Ein- und Ausgängen), finden sich digitale und analoge CD-Audio-Kabel, ein Mikrofon, Software und das Spiel Unreal (Vollversion) in der Schachtel.

Fazit: Die Soundblaster Live ist immer noch die Referenz bei 3D-Audio-Karten. A3D 2.0 hat aufgeholt, aber EAX 2.0 sitzt in den Startlöchern und wird wohl wieder auftrumpfen. Tip: Wenn die Digital-Karte und die Soundsoftware nicht sein müssen, tut es die Value-Version für etwa ein Drittel des Preises.

PC Player Wertung

Installation:	60
3D-Klang:	70
MIDI:	100
Ausstattung:	40

Gesamtwertung: 62

Creative Labs Soundblaster 16 PCI



Die Kleine mit dem großen Namen bildet preislich wie technisch das untere Ende des Testfeldes.

Installation: Gemäß der detaillierten und absolut korrekten Dokumentation läuft die Installation unter Windows 98 vollautomatisch und sogar ohne Neustart ab. Der Treiber bietet via Gerätemanager einige interessante Einstelloptionen wie das IRQ-Sharing zwischen Soundkarte und Druckerport bei aktivierter Soundblaster-Kompatibilität für DOS-Spiele.

3D-Klang: Die Soundblaster 16 gibt sich zwar kompatibel zu Direct3D Sound und EAX, entsprechende Hardware ist aber nicht vorhanden. Das heißt: Die Hall- und Echoeffekte von EAX-Spielen werden einfach ignoriert; das Positionieren von Klangquellen im Raum erfolgt per Software, und zwar mit sehr mäßigem Erfolg. Es entsteht zwar eine Art Raumklang, alles was von hinten kommen soll, ist jedoch extrem dumpf.

In dieser Disziplin fällt die Soundblaster 16 PCI glatt durch.

MIDI: Der Wavetable-Synthesizer positioniert sich klanglich ebenfalls nur im unteren Durchschnitt.

Ausstattung: Immerhin liegt der Karte ein universelles CD-Audio-Kabel bei. Softwareseitig findet sich außer einem Audio-Rack und einem recht simplen Wave-Editor leider nichts in der Verpackung.

Fazit: Eine schlichte und solide Spiele-Karte, die mit echtem 3D-Audio allerdings nicht viel am Hut hat. Gemessen an der Leistung ist sie außerdem definitiv zu teuer; da bekommt man durchaus vergleichbare No-Name-Karten für etwa 30 bis 40 Mark.

PC Player Wertung

Installation:	80
3D-Klang:	20
MIDI:	50
Ausstattung:	40
Gesamtwertung:	41

Diamond Monster Sound MX 300



Das größte Mitglied der Monstersound-Familie von Diamond, die MX 300, setzt wie die Terratec-Karte auf den neuen Vortex-2-Chip von Aureal.

Er ermöglicht Raumklang mit zwei oder vier Boxen auf Basis von A3D 2.0.

Installation: Auch die MX 300 verträgt sich bestens mit dem Plug-and-play-Mechanismus von Windows 98.

Im Verlauf der Installation werden zwar etliche vorhandene und neuere DLLs angemahnt, folgt man aber der Empfehlung, keine davon zu überschreiben, tauchen auch keine Probleme auf.

3D-Klang: Da nicht nur der Vortex-Chip, sondern auch die Treiber absolut identisch mit denen der Terratec Xlerate Pro sind, gilt das dort Gesagte auch hier. Neben EAX (Soundblaster Live) ist A3D 2.0 sicher das Beste, was in Sachen 3D-Sound heute im Angebot ist; vor allem, wenn man vier Lautsprecher anschließt.

MIDI: Auch hier klingt die Karte absolut genauso (ordentlich, aber nicht spektakulär) wie die Terratec Xlerate Pro. Kein Wunder – ist doch der Vortex-Chip auch für die Wavetable-Synthese zuständig.

Ausstattung: Kabel oder anderes Zubehör sucht man in der Verpackung vergeblich. Immerhin gibt's neben den üblichen Soundtools (einfacher MIDI-Sequencer, Audio-Rack, MP3-Player) noch den Software-DVD-Player von Zoran dazu.

Fazit: Die MX 300 liegt zusammen mit der Terratec Xlerate Pro knapp in der zweiten Reihe hinter der Soundblaster Live.

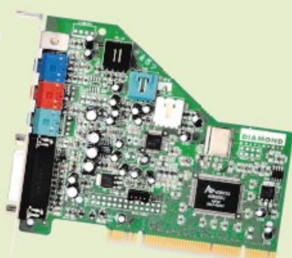
Sie zählt damit zum Besten, was man an (Spiele-) Sound-Hardware derzeit in den Rechner stecken kann.

PC Player Wertung

Installation:	90
3D-Klang:	90
MIDI:	60
Ausstattung:	60
Gesamtwertung:	78

Diamond Sonic S90

PC Player Preis-Tip



Die »Kleine« von Diamond, auch nicht mehr so ganz neu, ist mit einem Straßenpreis von um die 50 Mark die wohl günstigste A3D-Karte (Aureal Vortex 1 Chip), die zur Zeit zu haben ist.

Installation: Etwas hakelig verlief die Installation. Das lag vor allem daran, daß Vorgehensweisen und Ordnerbezeichnungen im äußerst mageren Installationsheftchen nichts mit der mitgelieferten CD zu tun hatten. Nachdem Windows 98 sich die Treiber vorsichtshalber gleich zweimal eingerichtet hatte, standen sie aber ordentlich im Gerätemanager.

3D-Klang: A3D (auch 1.0) ist sicher nach wie vor die beste 3D-Technologie für nur zwei Lautsprecher.

Klänge von hinten oder weit oben und unten kommen zwar etwas diffus. Das ganze horizontale Feld von ganz vorne bis links und rechts neben dem Spieler wird dagegen sehr gut dargestellt.

MIDI: Der Vortex-Chip ist nichts, was Profi-Musiker die Ohren spitzen läßt, und bietet auch »nur« 64 Stimmen, er spielt jedoch für eine integrierte Wavetable-Lösung ganz ordentlich auf.

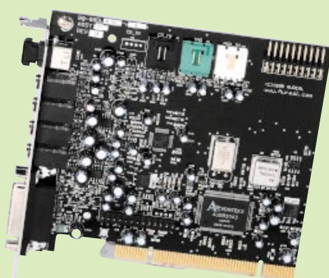
Ausstattung: An Dreingaben läßt es Diamond bei einem Mager-MIDI-Sequenzer und einem MP3-Tool bewenden; völlig in Ordnung angesichts des Preises.

Fazit: Die S90 repräsentiert nicht gerade den Stand der Technik beim 3D-Raumklang. A3D 1.0 ist aber trotzdem nach wie vor eine durchaus beeindruckende Zwei-Lautsprecher-Lösung. Und mit einem Preis von etwa 50 Mark ist die Diamond-Karte der mit Abstand günstigste Weg zu ordentlichem Raumklang.

PC Player Wertung

Installation:	70
3D-Klang:	80
MIDI:	60
Ausstattung:	40
Gesamtwertung:	64

Terratec Xlerate Pro



Die Terratec Pro setzt auf Aureals neuen Vortex-2-Chip.

Installation: Einrichtung von Karte und Software sind im beiliegenden Heft detailliert und korrekt beschrieben. Die Installation der Treiber (übrigens ein reiner Aureal-Treibersatz, der sich von deren Website updaten läßt) läuft automatisch, ohne Probleme und sogar ohne Windows-Neustart. Je ein Interrupt und DMA-Kanal werden zusätzlich durch einen Soundblaster-Emulationstreiber belegt, der sich aber deaktivieren läßt.

3D-Klang: Aureal hat mit A3D 2.0 definitiv zu Creatives Environmental Audio aufgeholt. Auch hier gibt's jetzt umgebungsabhängige Halleffekte und vier Lausprecheranschlüsse. Die Hörtests konnten definitiv überzeugen, auch wenn die hintere Oben/unten-Unterscheidung technisch bedingt (siehe Kasten A3D, EAX & Co.) fehlt.

MIDI: Nicht gerade die absolute Stärke des Vortex-Chips ist der Wavetable-Synthesizer. Er klingt keinen Strich besser als beim Vortex 1, spielt aber dennoch vor allem bei Unterstützung durch Software-Stimmen (insgesamt 320) in der Mittelklasse mit.

Ausstattung: Ein besonderes Ausstattungsmerkmal sitzt auf der Rückseite der Karte: Die Xlerate Pro bietet einen optischen SP/DIF-Digitalausgang, leider keinen entsprechenden Eingang. In der Packung liegt ein Audio-Verbindungskabel für die Stereoanlage drin. An Software gibt es Light- und Testversionen von Wavelab, Mixman und Via Voice.

Fazit: Dank Vortex 2 und der neuen A3D-Technologie ist die Xlerate Pro eine ernsthafte Alternative zur (Value-Version der) Soundblaster Live. In der Disziplin »Raumklang« liegt sie mit an der Spitze.

 Wertung

Installation:	90
3D-Klang:	90
MIDI:	60
Ausstattung:	60
Gesamtwertung:	**78**

Guillemot Maxi Sound 64 Dynamic 3D



Die nicht mehr ganz neue Maxi Sound 64 Dynamic 3D ist die einzige ISA-Karte im Test. Immerhin waren die Boards der Maxi-Sound-Reihe die ersten mit vier Lautsprecheranschlüssen.

Installation: Trotz ISA-Ausführung machte Windows' Plug-and-play-Mechanismus keine Probleme und erkannte die Karte korrekt. Die Installation der Treiber lief ebenfalls sauber. Allerdings belegt die Karte grundsätzlich gleich zwei Interrupts und zudem zwei DMA-Kanäle.

3D-Klang: Na ja. Aktiviert man die zusätzlichen »Heck«-Lautsprecher per zugehörigem Programm, kommt auf alle Fälle eine Art »Mittendrin«-Gefühl auf – mehr aber auch nicht. Eine echte Positionsbestimmung von Klängen ist weder mit den mitgelieferten Uralt-Treibern noch mit dem DirectSound-Update, das Guillemot im Internet anbietet, möglich.

MIDI: Schade – der Wavetable-Chip trägt einen legendären Namen (»Dream«), der schon die früheren Terratec-Karten bei Hobby-Musikern beliebt machte. Leider handelt es sich um eine Mager-Version des bekannten Crystal-Dream-Chipsatzes, der klanglich eher im Mittelfeld spielt.

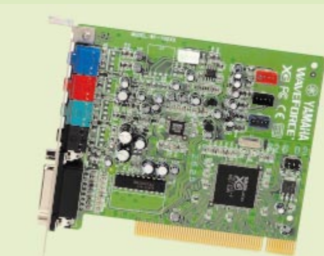
Ausstattung: Auch in der Schachtel der Maxi-Sound finden sich keine Kabel oder anderes Zubehör. Die üblichen Softwarebeigaben (simplere MIDI- und Sound-Tools) werden immerhin um eine Vollversion des schon etwas angegrauten »Pod« ergänzt.

Fazit: Man mag der Maxi Sound 64 zugute halten, daß sie schon etwas älter ist. Jedoch bietet der Hersteller keine neuere (PCI- und 3D-) Karte im unteren Preissegment an. Vier Lautsprecheranschlüsse alleine machen noch keinen 3D-Sound, und aus dem ISA-Bus ist auch nicht mehr herauszuholen.

 Wertung

Installation:	80
3D-Klang:	40
MIDI:	60
Ausstattung:	50
Gesamtwertung:	**53**

Yamaha Waveforce 192 XG



Die Profi-Yamaha tritt mit den Modellen der Waveforce-Serie auf dem Markt der Spiele-Soundkarten an. Die 192 XG weist bereits im Namen auf einen Synthesizer nach dem Yamaha-eigenen XG-MIDI-Standard hin, der die General-MIDI-Spezifikationen stark erweitert.

Installation: Hier hakte es ganz schön. Zum einen hießen die Order auf der CD ganz anders als beschrieben; zum anderen fehlte eine INF-Datei des deutschen Treibers, weswegen der englische installiert werden mußte. Den Gameport-Treiber suchte das Installationsprogramm sogar völlig vergeblich. Erst ein Treiberdownload von Yamahas Webseite schaffte Abhilfe.

3D-Klang: Yamaha setzt auf eine 3D-Technologie namens »Sensaura Positional Audio«, die aber voll kompatibel zu A3D 1.0 sein soll. Die subjektiven Hörtests im Audio Winbench 99 und in Unreal deckten auch kaum Unterschiede zu A3D auf. Die Übergänge zwischen »hinten« und »vorn« sind etwas hart.

MIDI: Die absolute Stärke der Yamaha-Karte ist der MIDI-Synthesizer. Spielt der Yamaha-Chip schon beim standardmäßigen General MIDI (128 Instrumente) in der höchsten Liga mit, läßt er bei nach dem erweiterten XG-Standard geschriebenen Musikstücken alles Gehörte hinter sich. Leider betrifft vor allem XG-MIDI Spieler überhaupt nicht.

Ausstattung: Mager! Außer der Treiber-CD mit ein paar Utilities, einem extrem schwächlichen WAV-Editor und der Demo-Version von »Final Fantasy 7« gibt's nichts dazu; nicht einmal halbwegs brauchbare MIDI-Software, wenn denn das schon die Stärke der Karte ist.

Fazit: Eine tolle Karte für Musiker, durchaus brauchbar für Spieler, die nicht die neueste Raumklangtechnologie haben müssen.

 Wertung

Installation:	60
3D-Klang:	70
MIDI:	100
Ausstattung:	40
Gesamtwertung:	**62**

Yamaha Waveforce 192 digital



Die neuere Waveforce entspricht im Prinzip der Waveforce XG, verfügt jedoch über einen anderen Audio-Codec, der einen besseren Signal/Rauschspannungsabstand beim Harddisk-Recording verspricht. Außerdem sitzt auf der Rückseite noch ein optischer SP/DIF-Ausgang, etwa für den Anschluß eines DAT-Rekorders.

Installation: Die gleiche Installations-CD wie bei der Waveforce 192 XG, aber ein anderes Treiber-Verzeichnis. Hier gab es keine Probleme; die Installation lief weitgehend automatisch und fehlerfrei. Die Treibereinträge sehen exakt wie die der kleinen Schwester aus, besitzen aber ein neueres Datum.

3D-Klang: Auf der digitalen Waveforce werkelt ebenfalls ein Sensaura-Chip, der einen annähernd guten Raumklang mit zwei Lautsprechern produziert wie Aureals A3D 1.0.

MIDI: Da der gleiche Wavetable-Chip auf der Digitalversion sitzt wie auf der 192 XG, kann das Lob für den edlen Klang des Synthesizers für diese Karte nur wiederholt werden.

Ausstattung: Auch die Packungsinhalte der beiden 192er Karten gleichen sich leider. Auch hier nur eine Demo-Version von »Final Fantasy 7« und ein paar recht traurige Tools.

Fazit: Der um etwa die Hälfte höhere Preis der Karte rechtfertigt sich offenbar ausschließlich durch den optischen Digitalausgang und möglicherweise (wurde im Rahmen dieses Tests nicht meßtechnisch überprüft) etwas bessere Werte beim Sampling. Für recht guten Raumklang und Monster-MIDI-Sound alleine reicht die 192 XG aber vollkommen aus.

PC Player Wertung

Installation:	80
3D-Sound:	70
MIDI:	100
Ausstattung:	50
Gesamtwertung:	69

WISCHNERS TEST-FAZIT



Aus dem Vergleichstest der Soundkarten ist ein Streit der 3D-Audio-Technologien geworden. Alles andere, was eine gute oder weniger gute Soundkarte ausmacht, spielt für PC-Spiele eine vergleichsweise geringe Rolle. Und was den 3D-Sound anbelangt, läßt sich wenig messen. Der reine Hör- und Erlebnisvergleich hebt die Soundblaster Live auf den Thron, aber sehr dicht gefolgt von den beiden Karten mit A3D 2.0 (Diamond Monster MX 300 und Terratex Xlerate Pro). Da bei Anschluß von nur zwei Boxen A3D 1.0 auch schon beeindrucken kann, hat sich die Diamond S90 aber auf alle Fälle den Preistip verdient – wer den Kabelsalat von vier Boxen ohnehin scheut, sollte schnell zugreifen, solange es sie noch gibt. Wie der Streit um Standards und Unterstützung durch Spielehersteller ausgehen wird (A3D direkt, Direct3D Sound oder was ganz anderes?), ist noch unklar. Aber auch da baue ich auf EAX, wenn Creative Labs doch schon den Fuß in der Tür von Microsoft hat und Aureal sich gezwungen sieht, seine A3D-Treiber EAX-kompatibel zu machen.

3D-SOUNDKARTEN-VERGLEICHSTEST

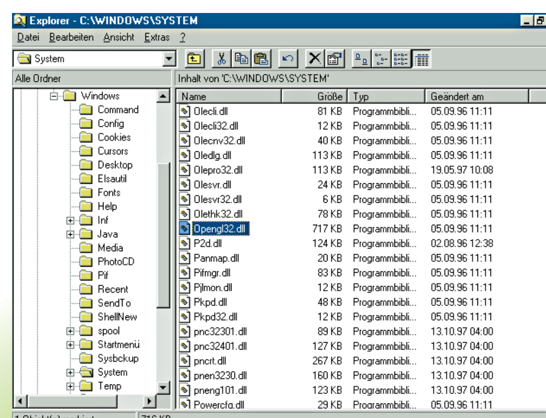
Hersteller	Typbezeichnung	Preis in Mark	3D-Technologie	Anzahl Lautsprecher	CPU-Last Direct Sound 44 kHz, 16 Streams2	CPU-Last Direct3D-Sound, 44 kHz, 16 Streams2	Installation (20%)	3D-Sound (40%)	MIDI (10%)	Ausstattung (30%)	Wertung
Creative Labs	Soundblaster Live!	350[1]	EAX	2/4	0,62%	4,87%	80	90	80	90	87 PC Player Testsieger
Diamond	Monster MX 300	180	A3D 2.0	2/4	3,27%	13,50%	90	90	60	60	78
Terratec	Xlerate Pro	170	A3D 2.0	2/4	3,74%	7,44%	90	90	60	60	78
Aztech	PCI Galaxy Pro	200	Qsound 2.0	2/4	6,02%	15,10%	80	60	70	80	71
Yamaha	Waveforce 192 digital	150	Sensaura	2	4,69%	31,3%	80	70	100	50	69
Diamond	Sonic S 90	50	A3D 1.0	2	3,79%	47,00%	60	80	60	40	62 PC Player Preis-Tip
Yamaha	Waveforce 192 XG	100	Sensaura	2	4,80%	31,2%	60	70	100	40	62
Guillemot	Maxi Sound 64 Dynamic 3D	170	—	2/4	11,60%/ 2,89%[3]	38,60%/ 35,90 %[3]	80	40	60	50	53
Creative Labs	Soundblaster 16 PCI	90	—	2	4,89%	8,74%	80	20	50	40	41

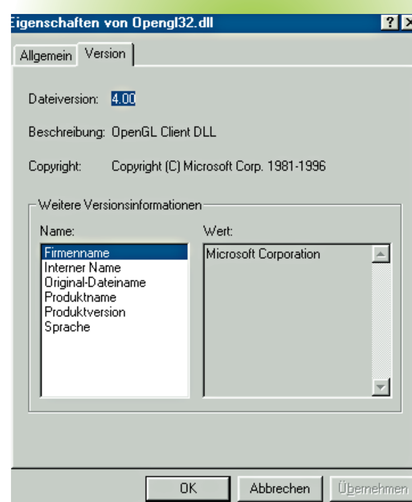
[1] Value-Version: 150 Mark
[2] Weniger ist besser
[3] Mit den neuesten Treibern

Alles über OpenGL

OpenGL – Was ist das?

OpenGL dürfte jedem Ego-Shooter-Fan ein Begriff sein. PC Player klärt auf, was es mit diesem interessanten 3D-Standard auf sich hat – und wie man OpenGL-Spiele in der Praxis zum Laufen bekommt.





Grundvoraussetzung für OpenGL unter Windows ist erst einmal die OPENGL32.DLL im System-Verzeichnis von Windows. Wer diese nicht hat, kann sie sich bei Microsoft downloaden (siehe Kasten auf Seite 178).

Wer sich die erste 3Dfx-Karte mit Voodoo-Chip gekauft hat und zugleich 3D-Shooter-Fan ist, der besitzt auch den GL-Patch des in Deutschland indizierten, weltberühmten 3D-Shooters. Danach staunt man nicht nur über die flüssige Animation, sondern auch über die Leucht-Effekte von Schüssen und Explosionen, die in der normalen DOS-Version des Spiels nicht auftauchten. Möglich wurde das durch eine Software namens »OpenGL«, die ähnlich wie »Direct3D« dreidimensionale Objekte und Räume darstellt. Da id Software den Grafik-Programmteil, die sogenannte »Engine«, lizenziert hat und dieser wiederum OpenGL benutzt, erschienen bereits einige weitere Spiele mit OpenGL-Unterstützung; unter anderem »Hexen 2«, »Half-Life« (deutsch), »Heretic 2«. Aber auch andere Spielehersteller unterstützen diesen Grafikstandard – manchmal sogar lieber als Direct3D. Für Spieler wird OpenGL also immer interessanter.

Schon wieder etwas Neues?

Ursprünglich stammt OpenGL von Silicon Graphics. Sie wissen schon, das sind die Jungs, welche die superteuren, superschnellen Grafik-Computer produzieren, mit denen solche Filme wie »Abyss«, »Terminator 2« und »Jurassic Park« gemacht wurden. Ursprünglich lief das Ganze noch unter »GL«, was ausgeschrieben ganz unpompös und schlicht »Graphics Library« bedeutet. Mit dieser Software ließen sich so spannende Dinge wie Auto- und Häuser-Konstruktionen darstellen. Da aber auch Konstrukteure ihre virtuellen Spielzeuge gerne mit Texturen und beleuchtet sehen und in Echtzeit rotieren wollen, entwickelte sich GL zu einer leistungsfähigen Bibliothek, mit der man eben genau das machen konnte.

Im Jahr 1992 veröffentlichte Silicon Graphics dankenswerterweise die Source-Codes für GL, bildete mit anderen Firmen ein Konsortium, das über den weiteren Werdegang der Software mit Argusaugen wacht, und nannte es fortan »OpenGL«. OpenGL ist also keineswegs neu, sondern ganz im Gegenteil ein 3D-Standard mit einer langen Tradition. Das hat zur Folge, daß OpenGL ausgezeichnet entwickelt und dokumentiert ist. Programmierer kommen damit besser klar als mit Microsofts recht neuem Direct3D.

Was für Ingenieure gut ist, kommt auch einem Spieler gerade recht. So dachte wohl John Carmack, der geniale Programmiergeist hinter den id-Software-Spielen, und befaßte sich genauer mit den OpenGL-Spezifikationen. Direct3D stand zwar auch zur Auswahl, fand aber nicht sein Gefallen. In einem offenen Brief an Microsoft beschwerte er sich sogar über die ungenauen und praxisfernen Definitionen von Direct3D – und zack, schon erhielten die id-Spiele neuerer Generation eine OpenGL-Schnittstelle verpaßt. Das alles gibt es übrigens nicht nur auf dem PC, sondern eigentlich auf jedem Betriebssystem mit Rang und Namen: Unix, OS/2, BeOS. Das hat zum Beispiel auch zur Folge, daß Linux-Anwender ebenfalls ids 3D-Shooter genießen können.

MiniGL oder Miniport OpenGL

Von OpenGL existieren zwei unterschiedlich »mächtige« Varianten: der »MCD« (Mini Client Driver) und der »ICD« (Installable Client Driver). Während der MCD eine abgespeckte Variante für einfache Aufgaben ist, enthält der ICD die volle Dröhnung an OpenGL-Befehlen, mit allem, was 3D-Grafik schick und dick macht. Für Spieler hat sich nun eine dritte Variante eingeschlichen, die weniger umfangreich als der ICD ist, aber auch

mehr als der MCD kann: das sogenannte »MiniGL« oder »Miniport OpenGL«. Und jetzt raten Sie mal, warum das MiniGL »zufällig« genau den Umfang hat, daß man id-Shooter spielen kann? Richtig: Hersteller von Spielekarten müssen dafür gerade soviel von OpenGL umsetzen, damit Spiele laufen.
Kleine Fußangel: Aufgrund der Namensähnlichkeit verwechselt man den MCD gern mit MiniGL. Spiele laufen mit einem MCD allerdings nicht. Mit dem dicken ICD gibt's dagegen keine Probleme, und glücklicherweise bieten auch fast alle Hersteller von 3D-Spielekarten inzwischen einen ICD an. Also: Beim Kauf einer 3D-Karte auf diese Feinheit achten oder sich zumindest im Internet umtun, ob es von dem Kartenhersteller nicht einen entsprechenden Treiber zum Download gibt.



Die meisten Spiele (hier »Heretic 2«) besitzen Voreinstellungen für OpenGL. Einfach die Grafik auf »OpenGL« stellen, und schon läuft das Spiel mit dem Treiber des Kartenherstellers zusammen. Spezielle Einstellungen für andere Karten bleiben unbeachtet.

Treibereien

Für ein Spiel oder eine beliebige andere Software unter Windows 95/98 ist OpenGL zunächst mal nichts anderes als ein weiterer 3D-Treiber. Microsoft hat sich dieser Thematik recht früh angenommen und ein entsprechendes Treiber-System ersonnen. Grundsätzlich ist die Datei OPENGL32.DLL im System-Verzeichnis von Windows für alle OpenGL-Angelegenheiten zuständig. Allerdings ist diese erst ab der B-Version von Windows-95 standardmäßig mit dabei (Windows 95 OSR-2). Wer noch mit dem Uralt-Windows-95 arbeitet, aber keine Lust hat, wegen eines Spiels ein ganzes Windows neu zu installieren, kann sich die Datei auch von Microsoft über das Internet besorgen. Die entsprechende URL finden Sie im Kasten »Nützliche Internet-Adressen«.

Auch ohne entsprechende 3D-Karten beherrscht Ihr Computer damit OpenGL. Selbst wer noch keine Spiele unter OpenGL hat laufen lassen, wurde wahrscheinlich trotzdem schon unwissentlich damit konfrontiert. Die Bildschirmschoner »3D-Rohre«, »3D-Text« und »3D-Bucket« nutzen nämlich OpenGL, um die dreidimensionalen Objekte darzustellen. Ein Spiel benutzt jetzt einfach diese DLL und stellt damit seine Grafiken dar. Ein Grafikkartenhersteller bindet weitere Treiber bei der Installation der Kartentreiber ein, auf die wiederum OPENGL32.DLL zugreift. Beim Spiel stellt man nun einfach »OPENGL« ein (zum Beispiel »Heretic 2«), schon kommt man in den Genuß der 3D-Beschleunigung.

Bei vielen Spielen gibt es auch spezielle Treiber für verschiedene Grafikkarten, zum Beispiel »RenditionGL« oder »PowerVR-GL«. Wenn Sie sich sicher sind, daß ein OpenGL-Treiber sowieso schon mit den Kartentreibern des Herstellers installiert wurde, lassen Sie diese Optionen dann einfach außen vor.

OpenGL für alle



Was tun, wenn das neue Lieblingsspiel partout OpenGL haben will, der Grafikkarten-Hersteller es aber noch nicht für nötig befindet, entsprechende Treiber mitzuliefern? In diesem Fall gibt es Hilfestellung von der Firma »Scitech Software«. Die wurden zu seligen DOS-Zeiten bekannt durch den »UNIVBE« beziehungsweise den »Display Doctor«. Von dieser Firma gibt es nun das »GLDirect«. Das macht eigentlich nichts anderes, als OpenGL mit Hilfe von DirectX zu emulieren. Von fast allen 3D-Kartenherstellern sind nämlich passende Direct3D-Treiber erhältlich. Von der Software gibt es eine Demo-Version, die man sich direkt von der Scitech-Website downloaden kann: www.scitechsoft.com/.

Spielereien

Was aber tun, wenn das Spiel zwar OpenGL nutzt, aber speziell zum Beispiel auf 3Dfx gemünzt ist (wie etwa »Hexen 2«)? In diesem Fall ist bereits beim Spiel ein Treiber für die Grafikkarte installiert. Wenn Sie im Installationsverzeichnis des Spiels nachschauen, finden Sie dort ebenfalls eine OPENGL32.DLL. Benennen Sie diese nun einfach um, zum Beispiel in »OEPNGL32X.DLL«. Das Spiel sucht weiterhin seine gewohnte DLL, findet diese dank der Namensänderung nicht mehr im Spieleverzeichnis, sondern im System-Verzeichnis von Windows. Da diese wie gesagt auf den Treiber Ihres Kartenherstellers zugreift, läuft das Spiel mit dieser Maßnahme nun auch auf einer anderen Grafikkarte.

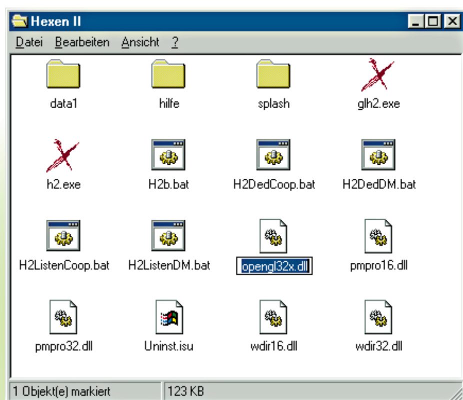
Spezialfall

Leider liefern noch nicht alle Hersteller Standard-OpenGL-Treiber mit. Bei ATI muß man zum Beispiel die Treiber in das

Nützliche Internet-Adressen

OpenGL von Microsoft für das Uralt-Windows:
ftp://ftp.microsoft.com/softlib/mslfiles/opengl95.exe
Generelle Informationen zu Grafikkarten mit 3D-Unterstützung:
http://www.3dfiles.com
Alles rund um OpenGL:
http://www.opengl.org
Treiber für alle Arten von Karten:
http://www.frag.com/gl

Installationsverzeichnis des Spiels kopieren. Dabei passiert eigentlich auch nichts anderes, als daß eine auf die Karte des Herstellers angepaßte »OPENGL32.DLL« im Spiele-Verzeichnis landet. Windows-Programme suchen DLLs nun als erstes in dem Verzeichnis, auf dem zuletzt der Pfad stand. Das ist üblicherweise das Verzeichnis, in dem das Programm installiert wurde. Wenn es dort die OpenGL-Komponente entdeckt, sucht das Programm nicht weiter, selbst wenn im System-Verzeichnis eine weitere DLL vorhanden ist. Es benutzt einfach die zuerst gefundene DLL. Das heißt für unseren Fall: Auch wenn ATI zum Beispiel angibt, daß der Spiele-Patch für die id Shooter gedacht ist, kann man damit auch andere OpenGL-Spiele zum Laufen bekommen. Einfach das Ganze in das Installationsverzeichnis kopieren, im Spiel »OpenGL« einstellen oder die spezielle »OpenGL«-Variante des Spiels starten und fertig.



Was machen, wenn das Spiel nur OpenGL für 3Dfx unterstützt (hier GL-Hexen)? Ganz einfach: Benennen Sie die OPENGL32.DLL im Spiele-Verzeichnis um, dann läuft das Spiel mit jedem Standard-GL-Treiber.



Wenn trotzdem nichts passiert, gibt es noch eine Möglichkeit: Überprüfen Sie in der Verknüpfung zu dem Spiel unter dem Reiter »Programm« das »Arbeitsverzeichnis:«. Dieses muß denselben Pfad enthalten wie die »Befehlszeile«. Sonst sucht das Programm eventuell an einem falschen Ort nach der OPENGL32.DLL, findet diese nicht und benutzt die im System-Verzeichnis.

OpenGL ist nicht GLide

Ursprünglich wurde der Standard unter Spielern eigentlich in Zusammenhang mit 3Dfx-Grafikkarten bekannt. Nun hat 3Dfx für diese eine eigene Grafiksoftware mit dem Namen »GLide« entwickelt. OpenGL-Treiber für 3Dfx-Karten bauen außerdem auf GLide auf, setzen also die Befehle von OpenGL in GLide-Sequenzen um. Sollte da mal etwas verinstalliert sein, meldet sich der OpenGL-Treiber mit einem »GLide-Library not found« oder einer vergleichbaren Meldung. Da OpenGL und GLide auch noch ähnlich heißen, kursierte recht schnell das Gerücht, daß OpenGL das gleiche wie GLide sei. Dem ist allerdings keineswegs so. Sollte Ihnen so etwas passieren, hilft eine Neuinstallation der GLide-Treiber. Haben Sie dagegen gar keine 3Dfx-Karte in Ihrem PC, wird die falsche DLL benutzt. Abhilfe: siehe ab Zwischenüberschrift »Spielereien« auf Seite 177. **(hf)**

Grafikkarten-Chips mit OpenGL-Unterstützung

Hersteller	Chipname
3Dlabs	Permedia 2 Permedia 3 GLINT DMX GLINT GMX Oxygen RPM
3Dfx (Beta-Treiber) *)	Voodoo Rush 3D Voodoo Graphics (Voodoo1) Voodoo2 Voodoo Banshee Voodoo3
ATI Technologies	3D Rage 3D Rage II+ Rage 128
Intel	Intel740
Matrox (Beta-Treiber)	MGA-G200
NEC/Videologic	PowerVR Series 2
Number Nine	Ticket to Ride Ticket to Ride IV
Nvidia	RIVA 128 RIVA 128 ZX RIVA TNT RIVA TNT2
Rendition	Veritee V2x00
S3	Savage 3 Savage 4
Sis	Sis6326

*) Von 3Dfx gibt es außerdem spezielle MiniGL-Treiber, die auf die Bedürfnisse von Spielen zugeschnitten sind.

Kurztests



WebRacer

- Mausersatz
- Hersteller: Kensington
- Circa-Preis: 150 Mark

Mit diesem Produkt will Hersteller Kensington den Zugang ins Internet vereinfachen, genaugenommen die Bedienung Ihres Browsers. Daher kombiniert das Gerät die Maus mit den wichtigsten Keyboard-Befehlen.

Ein Touchpad, das Sie auch zum Scrollen in horizontale wie vertikale Richtung benutzen können, dient als notdürftiger Mausersatz; Gott sei Dank dürfen Sie Ihren Nager weiterhin verwenden, denn wie vom Laptop bekannt, ist ein Touchpad ein eher gewöhnungsbedürftiges Eingabemedium. Links und rechts befinden sich jeweils zwei Knöpfe, die per Softwarebelegung mit unterschiedlichen Funktionen belegt werden können. Dazu lassen sich sechs Bookmarks auf entsprechende Gummimatten-Tasten legen, zudem haben die Designer ein Steuerkreuz mit fünf Druckstellen und sechs weitere Schalter für Grundfunktionen des Browsers eingebaut. Mit einem weiteren Knopf rufen Sie eine Mini-Tastatur auf dem Bildschirm auf, die Texteingaben ohne das eigentliche Keyboard ermöglicht. (mash)

PC Player Fazit

Der WebRacer bietet fast alle Funktionen, die für das Browsen im Netz erforderlich sind. Vom Touchpad und den ungünstig angebrachten seitlichen Tasten abgesehen geben auch Verarbeitung und Ergonomie keinen Grund zur Klage. Nur behaupte ich, daß ein mit Maus und Tastatur geübter Benutzer sein Internet-Programm nicht langsamer bedient als mit dem WebRacer. Daher ist er eigentlich überflüssig.

PC Player Wertung

Gesamtwertung: 52





Elsa 3D Revelator

- 3D-Brille (Infrarot)
- Hersteller: Elsa
- Circa-Preis: 150 Mark

Die 3D-Brille von Elsa gibt es als Kabel-Version und als Infrarot-Version. Letztere stand uns für diesen Test zur Verfügung. Um loszulegen, muß zunächst ein Kabel zwischen Monitor und Rechner angebracht werden. Anschließend wird der Infrarot-Adapter an ein Ende jenes Zwischenkabels gesteckt. Die Brille selbst enthält zwei Knopfzellen-Batterien. Vorsicht: Die »Revelator« funktioniert nur in Verbindung mit einer Elsa-Grafikkarte. Den Test führten wir mit einer Elsa Erazor 2 durch. Nach der Treiberinstallation verweilt im Desktop-Anzeigemenü ein neues Register zur De- oder Aktivierung und Konfiguration der Revelator. In Direct3D-Spielen ist per Tastendruck ein Menü zur genaueren Justierung der 3D-Brille aufrufbar. (jr/md)

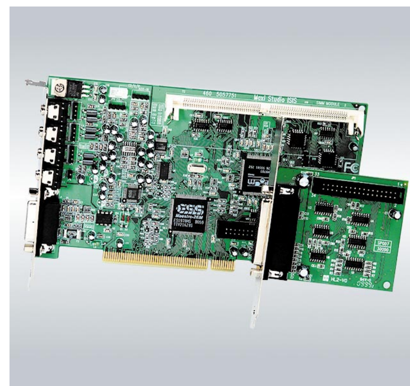
PC Player Fazit

Eine Elsa-Grafikkarte neueren Datums (Erazor 2, Victory 2) vorausgesetzt, kommen Sie in den Genuß dreidimensionaler Grafikpracht. Ebenso sollten Sie einen Monitor besitzen, der es in niedrigen Auflösungen (640 x 480, 800 x 600) bis zu einer Wiederholrate von 120 Hz schafft, da sonst nicht genügend Bilder pro Sekunde für den Bildaufbau vorhanden sind. Zudem funktioniert die Revelator nur unter Direct3D, jedoch nicht unter OpenGL. Trotzdem bekommen sie, falls obige Systemvoraussetzungen erfüllt sind, eine 3D-Brille, die leicht auf der Nase sitzt, für Brillenträger geeignet ist und einen ordentlichen 3D-Effekt vermittelt.

PC Player Wertung

Gesamtwertung: 81





Maxi Studio ISIS

- Soundkarte
- Hersteller: Guillemot
- Circa-Preis: 650 Mark

Das Auffälligste an der »ISIS« – außer dem für eine Soundkarte extrem hohen Preis – ist ein großes schwarzes Anschlußkästchen mit 20 Buchsen. Die meisten davon sind Eingänge (in 6,25mm-Klinkenstecker-Ausführung, also wohl in erster Linie für E-Gitarren oder Keyboards) für die achtspurige Simultan-Aufnahme.

Ob sie klanglich den Anforderungen von Profi-Musikern und Tonmeistern genügt, scheint zweifelhaft.

Ob umfangreiche Messungen im Audiolabor das doch hörbare Rauschen und die Baß- und Höhenschwäche ohne aktivierten 6-dB-Eingangsverstärker als akustische Täuschung ausweisen würden, sei dahingestellt.

Für Spieler jedenfalls bietet die ISIS eine simple und problemlose Installation und vier Lautsprecheranschlüsse.

3D-Sound auf nur zwei Boxen gibt's aber nicht, und die präzise Ortung von Klängen bei Spielen mit Unterstützung von DirectSound 3D und vier Lautsprechern läßt ebenso zu wünschen übrig wie bei der kleinen Schwesterkarte »Maxi Sound 64« (siehe Seite 173).

(Stefan Wischner/md)

PC Player Fazit

Definitiv keine Karte für Nur-Spieler. Die 3D-Technologie kann mit Aureal A3D oder Environmental Audio nicht mithalten. Die ISIS soll auch mehr Harddisk-Recorder, und dort vor allem (der Anschlüsse wegen) Musiker ansprechen.

PC Player Wertung

Gesamtwertung: 62

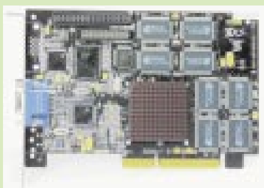


Aktuelle Kauftips der Redaktion

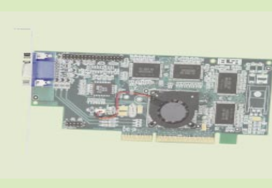
Hardware-Hitliste

Konkrete Tips für die PC-Aufrüstung: Auf dieser Seite fassen wir unsere aktuellen Kaufempfehlungen in den wichtigsten Hardware-Kategorien zusammen.

2D/3D-Beschleuniger

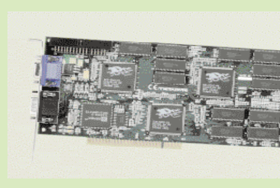


High-End-Gerät
- Voodoo3 3000
- Ca. Preis: 400 Mark (inkl. Spiele-Bundle)
- Getestet in: Ausgabe 6/99



Preis-Tip
- Elsa Erazor 2
- Ca. Preis: 220 Mark
- Getestet in: Ausgabe 12/98

3D-Beschleuniger



High-End-Gerät
- Metabyte Wicked 3D
- Ca. Preis: 300 Mark
- Getestet in: Ausgabe12/98



Preis-Tip
- Guillemont Maxi Gamer 3D 2
- Ca. Preis: 210 Mark
- Getestet in: –

Boxen



High-End-Gerät
- Creative Desktop Theater 5.1
- Ca. Preis: 480 Mark
- Getestet in: Ausgabe 3/99



Preis-Tip
- Creative PC Works Four Point Surround
- Ca. Preis: 160 Mark
- Getestet in: Ausgabe 3/99

CD-Recorder



High-End-Gerät
- Teac CDR55S
- Ca. Preis: 540 Mark
- Getestet in: Ausgabe 4/98



Preis-Tip
- Mitsumi CR4801TE
- Ca. Preis: 400 Mark
- Getestet in: –

DVD-Laufwerk



High-End-Gerät
- Toshiba SD-M 1212
- Ca. Preis: 240 Mark
- Getestet in: Ausgabe 6/99



Das SD-M 1212 von Toshiba ist gleichzeitig unser Preistip, da es das günstigste Laufwerk im Test war.

Preis-Tip
- Toshiba SD-M 1212
- Ca. Preis: 240 Mark
- Getestet in: Ausgabe 6/99

CD-ROM-Laufwerk

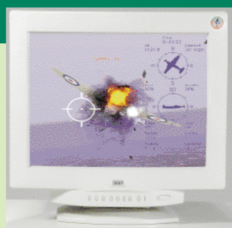


High-End-Gerät
- NEC CDR3000
- Ca. Preis: 100 Mark
- Getestet in: Ausgabe 10/98



Preis-Tip
- Mitsumi FX 320
- Ca. Preis: 80 Mark
- Getestet in: Ausgabe 10/98

Monitor



High-End-Gerät
- CTX VL950T (19-Zoll)
- Ca. Preis: 1000 Mark
- Getestet in: Ausgabe 1/99

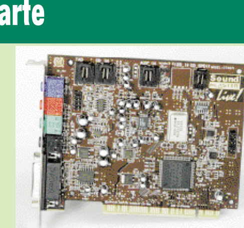


Preis-Tip
- CTX 1729 SE (17-Zoll)
- Ca. Preis: 580 Mark
- Getestet in: Ausgabe 1/99

Soundkarte



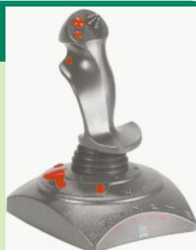
High-End-Gerät
- Creative Labs Soundblaster Live
- Ca. Preis: 330 Mark
- Getestet in: Ausgabe 12/98



Preis-Tip
- Creative Labs Soundblaster Live Value
- Ca. Preis: 110 Mark
- Getestet in: Ausgabe 3/98

Joystick





High-End-Gerät
- Microsoft Sidewinder Precision Pro
- Ca. Preis: 110 Mark
- Getestet in: Ausgabe 2/98

Preis-Tip
- Logitech Wingman Extreme Digital
- Ca. Preis: 70 Mark
- Getestet in: Ausgabe 9/98

Force-Feedback-Lenkrad





High-End-Gerät
- Thustmaster Formula Force GT
- Ca. Preis: 450 Mark
- Getestet in: Ausgabe 5/99

Preis-Tip
- Act Labs Force RS Racing System
- Ca. Preis: 250 Mark
- Getestet in: Ausgabe 5/99

Gamepad





High-End-Gerät
- Microsoft Sidewinder
- Ca. Preis: 60 Mark
- Getestet in: Ausgabe 12/96

Preis-Tip
- Cobra
- Ca. Preis: 40 Mark
- Getestet in: Ausgabe 5/99

Maus





High-End-Gerät
- IntelliMouse Pro
- Ca. Preis: 120 Mark
- Getestet in: Ausgabe 4/99

Preis-Tip
- Logitech Gaming Mouse
- Ca. Preis: 80 Mark
- Getestet in: Ausgabe 6/99

Keine Panik: So funktionieren Premiere Software-Dekoder

Wer wird denn gleich *schwarzsehen?*

TV-Karten boomen, und das nicht zuletzt aus einem ganz bestimmten Grund: Dank pfiffiger Hack-Programme aus dem Internet läßt sich das Programm etlicher Pav-TV-Sender per PC entschlüsseln.

Einer der größten Renner in den Computerläden sind seit einiger Zeit TV-Karten, die das Fernsehen am PC ermöglichen. Das Hauptinteresse dürfte dabei wenigen an der Sportschau im Windows-Fenster liegen. Nach Auskunft einiger Händler werden beim Beratungsgespräch nämlich früher oder später vom Interessenten zumeist die selben Fragen – meist in etwas leiserem, verschwörerischem Tonfall – gestellt: »Man kann doch mit einer TV-Karte ohne Dekoder Premiere entschlüsseln, oder? Welche Karte brauche ich dazu? Und ist die Dekoder-Software schon dabei?«

Aha! Das ist der Knackpunkt. Und höchstwahrscheinlich auch der heimliche Grund dafür, warum manch ein TV-Kartenhersteller auf der Verpackung mehr oder weniger auffällig damit wirbt, daß ein bestimmter Chipsatz (Brooktree 848 oder 878) auf der Karte werkelt. Eine Information, die mit Sicherheit für den Käufer und Benutzer überflüssig und nichtssagend wäre, wenn er nicht schon wüßte, daß eben jener Chipsatz die beste Voraussetzung für das – tatsächlich mögliche – Dekodieren von nach einem bestimmten Verfahren verschlüsselten Fernsehprogrammen ist. Man braucht lediglich noch ein kleines Prográmmchen, von dem etliche Variationen unter den Namen »Pubs«, »FreeTV« oder »MoreTV« in den etwas schummerigeren Ecken des Internets herumliegen.

Gleichzeitig läuft dort eine hitzige Diskussion, in der sowohl selbsternannte Hobbyjuristen als auch echte Rechtsgelehrte darüber debattieren, ob das Ganze denn illegal wäre. Dafür spricht sehr viel. Natürlich sind vor allem diejenigen, die die entsprechende Software zum Entschlüsseln der Sendungen geschrieben haben, der Ansicht, nichts Unrechtes zu tun. Kernargument: Es wird keine Technologie und keine Information von Premiere oder einem anderen Pay-TV-Sender direkt verwendet; alle Verfahren zum Entschlüsseln seien mit neu entwickelten Algorithmen berechnet und nicht Eigentum von jemand anderem als eben dem Programmierer selbst. Damit kann man unter Umständen den Verstoß gegen eine urheberrechtliche Verletzung widerlegen, wohl aber nicht einen Verstoß gegen die Vorschriften der §§ 263a ff. StGB (Computerbetrug, Erschleichen von Leistungen). Die Vermutung liegt auf alle Fälle sehr nahe, daß es nicht legal sein kann, einen an sich kostenpflichtigen Dienst unter Umgehung welcher Schutzmechanismen auch immer umsonst zu nutzen. Ein gutes Indiz für die rechtliche Bedenklichkeit: Selbst der Hamburger Chaos Computer Club (CCC) äußert sich auf seinen Webseiten zwar anerkennend zu den Pay-TV-Hacks, bietet selbst aber keine Software zum Download an, ja nicht einmal einen Link zu entsprechenden Sites.

Darum sei dieser Beitrag auch nicht als Anleitung zu verstehen; eine Adreßangabe, wo Sie im Internet die einschlägige Software finden, werden Sie hier ebenfalls vergeblich suchen. Wer ein solches Programm haben und bewußt das Risiko eines Rechtsbruchs eingehen will, wird es mit Sicherheit problemlos über eine der Web-Suchmaschinen selber finden.



Zweimal Premiere. Oben bei abgeschaltetem Dekoder, links per Software entschlüsselt. Übrigens keine Screenshots vom Monitor, sondern via Grafikkarte mit TV-Out auf einen Videorecorder ausgegeben.

Der Trick: wildes Raten

Es gibt im wesentlichen zwei gebräuchliche Verschlüsselungsverfahren für Fernsehsendungen: »Syster/Nagravision« und »Videocrypt«. Beide sind so unterschiedlich, daß dafür auch jeweils eigene Dekodierprogramme existieren. Das interessantere ist zweifelsohne Syster/Nagravision, nicht zuletzt deshalb, weil es vom einzigen verschlüsselten Sender im hiesigen TV-Kabelnetz verwendet wird, Premiere eben. Der wesentliche Kern des Syster/Nagravision-Schlüssels besteht darin, daß Blöcke von Bildschirmzeilen vor dem Senden einfach nach einem bestimmten Muster vertauscht werden. Im Dekoder (dem legal käuflichen) werden sie vor dem Weiterleiten an das TV-Gerät einfach wieder in

die richtige Reihenfolge gebracht. Wie das Fernsehbild im unsortierten Zustand aussieht, können Sie sich ganz einfach anschauen, indem Sie (ohne Dekoder) auf den Premiere-Kanal wechseln, wenn dort nicht gerade die unverschlüsselte Eigenwerbung läuft. Dabei fallen – außer dem »zerstörten« Bild – zwei weitere Dinge auf: Erstens ist das Geflimmer schwarzweiß.

Das liegt daran, daß die Farbinformationen – ebenfalls nach einem bestimmten Muster verdreht – nach jedem Bild gesendet werden. Zweitens: Der Ton ist einwandfrei. Das Audiosignal wird nämlich nicht verschlüsselt.

Im Prinzip funktionieren die verschiedenen Dekoderprogramme alle auf der gleichen Basis: Sie »fangen« die ersten XX Zeilen (die Zahl XX ist meistens einstellbar) des Fernsehbildes ab und versuchen, die Sortierreihenfolge zu finden. Dabei gehen Sie von der Annahme aus, daß zwei übereinanderliegende Zeilen sehr ähnlich sein müssen. Durch »wildes Probieren« bringen sie die Zeilen wieder in die vermutlich richtige Reihenfolge und wenden den so ermittelten Schlüssel auch auf den Rest des Bildes an. Auf ähnliche Art erfolgt die anschließende Dekodierung der Farbinformationen. Erst danach wird das Bild an die Grafikkarte (per PCI direkt in den Framebuffer) weitergeschickt. Je höher die Anzahl der zu analysierenden Zeilen eingestellt ist, um so besser, sprich treffgenauer, wird das Ergebnis. Ganz so nach dem Trial-and-error-Verfahren würde die Anzahl der möglichen Kombinationen allerdings auch die Leistungsfähigkeit eines 500er Pentium III übersteigen. Deshalb bedienen sich die Programme einer zusätzlichen Schlüsseldatei (KEY.TXT), die nicht direkt bei der Dekodersoftware dabei ist. Sie enthält die (angeblich rein rechnerisch und statistisch ermittelten) am häufigsten verwendeten Sortierschlüssel, da deren Anzahl offensichtlich begrenzt ist. Dennoch braucht's gehörig Rechenpower. Schließlich gilt es, über 600 Zeilen von 25 Bildern pro Sekunde zu sortieren. Unter einem 200 MMX geht nichts; für 25 fps in ordentlicher Qualität sollte es schon ein Pentium II oder Celeron sein.

Die Grenzen der Dekoder-Programme

Aus dem Verfahren, durch Sortieren ähnlicher Bildzeilen die richtige Reihenfolge zu »erraten«, ergibt sich auch die größte Einschränkung: Wenn größere vertikale Bildbereiche, vor allem am oberen Rand, völlig gleichfarbig sind, hat die Software keinen Anhaltspunkt mehr für die Sortierung. Das läßt sich besonders gut bei Abspännen von Filmen beobachten, die auf einem einfarbigen (meist schwarzen) Hintergrund laufen. Dort bricht das Bild derart zusammen, daß man normalerweise nichts mehr lesen kann. Auch bei Zeichentrickfilmen, wo beispielsweise der Himmel mit einem einheitlichen Blau gezeichnet ist, kann es massive Störungen geben. Kein Problem sind in der Regel dagegen Nachtszenen, die – obwohl insgesamt sehr dunkel – immer noch genügend Nuancen für ein erfolgreiches Unterscheiden und Sortieren der Zeilen aufweisen.

Nur sinnvoll mit TV-Ausgang

Die meisten der Premiere-Schwarzseher geben dieses »Hobby« vermutlich schnell wieder auf; schließlich gibt es bequemere Arten, einen Spielfilm zu sehen als im Schreibtischstuhl hängend, einen halben Meter vor einem 17-Zoll-Monitor. Einige andere dagegen werden bald wieder in den PC-Laden rennen, um eine Grafikkarte mit TV-Ausgang zu kaufen. Damit läßt sich alles, was auf dem Monitor zu sehen ist, nämlich an ein großes Fernsehgerät übertragen oder zu einem Videorekorder). Die diesbezüglichen Fragen zu technischen Details und Tauglichkeit müssen dem Verkäufer wenigstens nicht hinter vorgehaltener Hand gestellt werden. Grafikkarten mit TV-Out unterscheiden sich im wesentlichen in zwei Punkten:

1. Die Dual-Mode-Fähigkeit. Das ist die Option, das Monitorbild und das Signal auf dem TV-Ausgang gleichzeitig zu liefern. Voraussetzung hierfür ist, daß die Grafikkarte bei aktiviertem TV-Out auf 50 Hz Bildwiederholfrequenz zurückschalten kann.
2. Die Größe der Bildränder. Einige Karten haben gewisse Schwierigkeiten mit der vertikalen und horizontalen Synchronisation, was sich oft derart auswirkt, daß außer einem ausgeprägten Cinemascope-Rand oben und unten auch links und/oder rechts ein schwarzer Streifen entsteht.

   Als sehr gut erwiesen hat sich beispielsweise die Matrox Mystique G200/TV-Out. Noch einen Tick besser, vor allem in puncto Einstelloptionen für das Fernsehbild, ist die ATI Rage Fury. Auch die neue All-in-Wonder von ATI bietet einen ähnlich guten TV-Out. Allerdings verfügt letztere über einen eigenen TV-Tuner, macht also eine TV-Karte überflüssig. Nur arbeitet der ATI-Empfänger nicht mit einem Brooktree-Chip (psssst ... Sie wissen schon). **(Stefan Wischner/md)**

Das sagt Premiere dazu



PC Player sprach mit Herrn Arnold C. Kulbatzki, dem Unternehmenssprecher von Premiere.

PC Player: Was halten Sie grundsätzlich von der Existenz der Premiere-Hacks?

A. Kulbatzkl: Natürlich nichts, schließlich ist das Knacken der Premiere-Kodierung und das Erschleichen kostenpflichtiger Leistungen illegal.

Aber irgendwie freut uns auch das offensichtlich große Interesse am Programm-Angebot von Premiere.

PC Player: Werden Sie reagieren, und wenn ja, wie?

Kulbatzki: Es laufen bereits erste Strafverfolgungen gegen Urheber und Anbieter der Hack-Programme. Gegen Zuschauer, die einen PC mit Hack-Programm benutzen, können wir natürlich recht wenig machen; wir können ja nicht in jedes Schlafzimmer gehen und schauen, ob da ein Dekoder steht.

PC Player: Sind technische Gegenmaßnahmen geplant?

Kulbatzki: Wir beobachten das Ganze genau und warten erst einmal ab, ob uns meßbarer Schaden entsteht, also zum Beispiel eine Zahl von Kündigungen mit der Begründung »Ich kann's ja jetzt umsonst sehen« eingeht. In dem Fall könnten wir Änderungen am Schlüssel vornehmen. Der ist nämlich dreistufig, und derzeit wird nur nach Stufe eins verschlüsselt.

PC Player: Sind Auswirkungen beim Programm zu befürchten, also etwa nur noch Zweite-Wahl-Filme bei Premiere 1 im Kabel zugunsten der digitalen Kanäle?

Kulbatzki: Nein, absolut nicht. Abgesehen davon erwarten wir aber ohnehin, daß immer mehr Kunden auf das digitale Angebot umsteigen, und das ist beileibe nicht so einfach zu knacken.

PC Player: Vielen Dank für das Gespräch.



Sie fragen, wir antworten: Tips & Tricks rund um den PC

Zu langsam

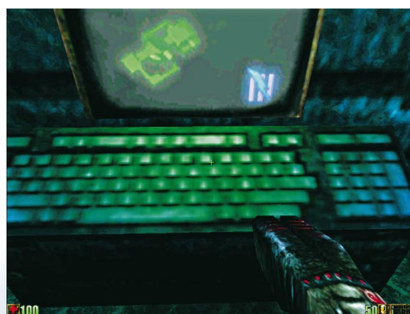
Ich habe mir vor kurzem den Prozessor AMD »K6-2/366« zugelegt. Außerdem besitze ich die Elsa »Victory Erazor«, und in meinem PC stecken 48 MByte RAM. Dennoch finde ich, daß mein Computer zu langsam läuft. Vor allem bei Spielen wie »NHL 99« und »Falcon 4.0«. Selbst nach dem Abstellen aller Details ruckelt es noch. Woran kann das liegen? *(Tilmann Unger)*

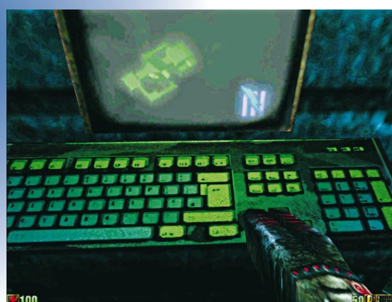
Einen ähnlichen PC haben wir in der Redaktion, allerdings mit einem 333er-Prozessor von AMD und 128 MByte RAM. Speziell bei 3D-Shootern macht diese Maschine schon einen ganz ordentlichen Eindruck (41 fps (Frames pro Sekunde) bei »timerefresh« im zweiten Teil des berühmten indizierten Shooters). Damit kann man bereits ordentlich spielen. Nun gibt Microprose auf der Website zwar eine Mindest-RAM-Ausstattung von nur 32 MByte an, sagt aber gleichzeitig, daß auf der Windows-95-Festplatte mindestens 200 MByte Platz für Swap-Daten zur Verfügung stehen sollten. In diesem Fall lautet unsere Empfehlung also: Mehr RAM in den PC und Festplatte freiräumen.
Ein Austausch der Grafikkarte bringt in diesem Fall übrigens so gut wie nichts. Läßt man auf unserem System nämlich »timerefresh« ohne Bildschirmausgabe laufen, erhöht sich die Geschwindigkeit gerade mal auf 45 fps. Die Grafikkarte dreht also Däumchen, und der Prozessor schuftet sich zu Tode.

Texturkompression bei S3

Ich möchte mir in nächster Zeit einen neuen PC kaufen und bin ein bißchen unsicher, was die Grafikkarten angeht. Könnte ich eine Karte mit einem »Riva TNT«-Chip und einem »Savage4«-Chip von S3 in einen PC stecken, ohne daß sie sich gegenseitig behindern? Ich frage dies, weil ich gehört habe, daß die »Savage4« nicht so schnell ist, aber Texturkompressing beherrscht. *(Jochen Dietz)*

Nein, das geht nicht. Beide Karten sind vollwertige VGA-Karten, die sich gegenseitig ins Gehege kommen würden. Darüber hinaus ist die Texturkompression bei S3 zwar eine prima Sache und sieht ohne Zweifel toll aus. Wir bezweifeln aber, daß das den meisten Spielern überhaupt auffallen würde. Wichtiger wäre uns da die Geschwindigkeit. Außerdem müssen Spiele diese Texturkompression speziell unterstützen. »Unreal«, »Unreal Tournament« und »Quake 3 Arena« sollen das wohl tun. Ob andere Hersteller folgen, steht aber in den Sternen. In der Praxis war es eigentlich bisher immer so, daß die Hersteller heilfroh waren, ein Spiel überhaupt mal fertig zu haben. Spätere Patches bezogen sich immer erst einmal auf Fehlerkorrekturen. Erst ganz zum Schluß kamen dann meistens neue Features dazu. Fazit: Nur wegen der Texturkompression würden wir eine Karte mit dem Savage 4 nicht kaufen.





Der neue Grafikchip Savage 4 von S3 beherrscht eine Texturkompression, mit der 3D-Grafiken wesentlich hübscher aussehen (oben ohne, unten mit Kompression bei »Unreal«). Auf der Tastatur erkennt man in diesem Fall sogar die Beschriftung der Tasten. Ausschließlich wegen dieser Fähigkeiten würden wir die Karte aber nicht kaufen.

Die einzig wahre Grafikkarte

Ich wollte in den nächsten Tagen eine neue Grafikkarte für 3D-Spiele kaufen. Gibt es im Augenblick »DIE« Grafikarte für solche Spiele, oder welche Karte (oder Kombination) (PCI/AGP) ist im Augenblick von Ihrer Redaktion aus zu empfehlen ...? Ich besitze einen 233 MHz (Pentium MMX) mit 64 MByte Speicher. *(Axel Luft)*

Ganz einfach: »Voodoo« oder »Riva TNT«! Wer noch PCI hat, kauft sich eine Voodoo2-Karte oder eine mit einem »Riva TNT«-Chip (Elsa Erazor 2). Wer AGP hat, nimmt »TNT 2« oder »Voodoo3«. Bei beiden Karten kann man nichts falsch machen.

Mehr Auflösung

In Anbetracht der immensen grafischen Auflösungen der dritten Generation von 3D-Beschleunigern in Verbindung mit ständig fallenden Monitorpreisen vermisse ich einen umfassenden Monitortest, der auch solche Monitore einschließt, die auch 2048 mal 1536 Pixel mit ergonomischen Frequenzen auf den Bildschirm bringen. Falls ein solcher Test nicht machbar ist, wäre eine kurze Variante mit technischen Daten und Preisen der Topkandidaten aus der 17"-, 19"- und 21"-Klasse eine echte Alternative. *(Sven Meyer)*

Machen wir demnächst unter Garantie mal wieder. Allerdings: Spielt wirklich jemand 3D-Shooter in Auflösungen über 1024 mal 768 Pixel? Wir halten das eigentlich nicht mehr für sinnvoll. Denn rein subjektiv verbessert sich das Bild nicht mehr sehr viel. Dafür ackert der Prozessor über die Maßen, und die Bildrate sinkt, was sich als ruckelnde Bewegungen bemerkbar macht. Deshalb stellen wir bei ausgedehnten 3D-Shooter-Ses*sions in der

Redaktion die Auflösung öfter sogar auf 512 mal 384 Pixel zurück, um höhere Frame-Raten zu erreichen und besser reagieren zu können. Kein Witz: Das macht sich extrem bemerkbar. Bei Flugsimulationen ist das noch mal etwas anderes, denn im Gegensatz zu 3D-Shootern kommt es hier drauf an, auf wen man gerade seine Raketen abfeuert.

Gute 21-Zoll-Monitore (53 cm Bilddiagonale) kosten außerdem immer noch rund 2500 Mark. Unsere Empfehlung: Bei den 19-Zöllern umsehen und sich da ein adäquates Modell um die 1500 Mark aussuchen. Bis zu einer Auflösung von 1152 mal 864 Pixel ist da jeder Desktop prima, bei Spielen kann man sogar bis auf 1600 mal 1200 Pixel hochgehen.

Mausi, Mausi

Ich habe da ein kleines Problem mit meiner Maus. Sie läßt bei Spielen Pixelfehler hinter sich. Das tritt zwar nicht bei allen Spielen auf, aber doch bei meinen Lieblingen: »Sam & Max«, »Monkey Island 3«, »Fantasy General«. Woran könnte das liegen?

Meine Hardware Ausstattung: Cyrix »M2 PR200«, »miro 22 SD PCI«, 64 MByte SDRAM. Liegt es vielleicht an der Grafikkarte? Mein Freund hatte mit einer anderen Grafikkarte, aber der gleichen CPU die gleichen Fehler bei den gleichen Spielen. *(Murat Ulucam)*

Daß hier der Prozessor schuld ist, schließen wir aus. Einen Fehler in der CPU, der sich nur bei der Grafikausgabe bemerkbar macht, aber sonst keine Auswirkungen hat, gibt es eigentlich nicht. Noch dazu, weil »Sam & Max« und »Fantasy General« DOS-Spiele sind, »Monkey Island 3« aber ein Windows-95-Spiel ist. Wir tippen hier tatsächlich mal auf die Grafikkarte, von der es die Versionen »miroCRYSTAL 22 SD« und die »miroVIDEO 22 SD« gab. Für beide findet man Treiber für Windows 95 unter »http://www.miro.de/ag/«.

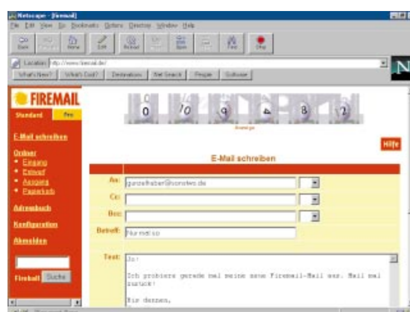
Ansonsten können Sie auch den Windows-Standard-Treiber für S3 einsetzen, denn die beiden Karten arbeiten mit dem »Trio 64«-Chip von S3.

Schalten Sie auch mal etwaige Maus-Animationen unter »Systemsteuerung/Maus/Zeiger« auf »Windows-Standard« und die Mausspur unter »Systemsteuerung/Maus/Bewegung« ab. Solche Sperenzchen bringen nämlich manchmal das System durcheinander.



Feuerzauber

Ich habe mir, nach einigen positiven Berichten in Computerzeitschriften, eine E-Mail-Adresse bei »Firemail« geholt. Mein Problem: Wenn ich nun eine Mail über Firemail schreiben möchte, muß ich immer erst auf die Homepage von Firemail gehen – das ist sehr lästig. Kann ich es irgendwie schaffen, daß ich E-Mails über meine Firemail-Adresse verschicken kann, indem ich auf das E-Mail-Symbol (oben rechts; Internet Explorer) klicke? *(Thomas Nienhaus)*



Normalerweise kann man Mails bequem offline per SMTP- und POP3-Verbindungen verschicken. Bei einigen Providern (hier »Firemail«) geht das aber nur von der Website aus.

Wir haben uns einmal auf der Site von »Firemail« (http://www.firemail.de/) umgesehen und selber einen E-Mail-Account eingerichtet, aber keinen Hinweis auf einen entsprechenden Mechanismus gefunden. Ganz im Gegenteil: Unter »Infos zu Firemail« und »Sicherheit« wird sogar darauf hingewiesen, daß die Mails auf dem Server von Firemail lagern und nicht auf dem PC des Anwenders.

Normalerweise wäre die Mailerei kein Problem: Sie benötigen lediglich die URL des SMTP-Servers (an diesen werden die Mails geschickt) und des POP3-Servers (dieser empfängt Mails aus dem Internet und lagert sie). Mit dem Zugangsnamen und einem Paßwort könnten Sie dann ohne Probleme Mails offline schreiben. Fragen Sie bei »support@firemail.de« doch nach, die müßten Ihnen diese Frage beantworten können.

ZIP oder 120-MByte-Diskette?

Könnt Ihr mir den Kauf eines LS-120 Laufwerkes (Doublespeed) empfehlen? Der Vorteil gegenüber ZIP-Laufwerken scheint mir, daß man auch gleichzeitig normale Disketten mit 5facher Geschwindigkeit lesen kann. Oder ist ein ZIP-Drive doch zuverlässiger, auch wenn es teurer ist? *(Dennis Karl)*

Mal ehrlich: Interessiert es irgend jemanden, ob man Disketten mit 5facher Geschwindigkeit lesen kann? Sicherlich nicht. Davon abgesehen: Die 120-MByte-Disketten bekommt man relativ schwer, während die ZIP-Medien eigentlich bei jedem PC-Händler zu haben sind. Außerdem besitzen sehr viele Leute ein ZIP-Laufwerk. Wenn Ihr Laufwerk mal ausfällt, besteht eine recht gute Chance, daß Sie sich ein Laufwerk bei einem Freund, Bekannten, Arbeitskollegen oder Nachbarn einfach mal ausleihen können. Diese Möglichkeiten existieren bei der 120-MByte-Diskette nicht. Aus diesem Grund würden wir immer zum ZIP-Laufwerk raten. **(hf)**

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt die Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir versuchen Ihre Frage in der nächsten Ausgabe unterzubringen.

Unsere Adresse:
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: Technik Treff
Gruber Str. 46a
85586 Poing

oder per E-Mail an
techniktreff@pcplayer.de

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge erteilen können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge.



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Wenden Sie sich auf dem Postweg an die WEKA Consumer Medien GmbH, Redaktion PC Player, Postfach 1129, 85580 Poing. E-Mails schicken Sie bitte an mailbox@pcplayer.de.

Schützenhilfe

Im Test von »X-Wing Alliance« (Ausgabe 5/99) wurde im Abschnitt »Gemeinsam unter sich« erwähnt, daß man in Transportern (zum Beispiel dem YT 2000) im Netzwerk auch zu zweit in einem Raumschiff fliegen könnte: einer Pilot, der andere Schütze. Diese Aussage versetzte mir den letzten Ruck, das Spiel zu kaufen. Darin konnte ich besagte Option allerdings nicht entdecken, ebenfalls nicht im Handbuch.
Entweder habe ich Ihren Text falsch interpretiert, Sie haben sich geirrt oder ich habe irgendwas im Spiel übersehen.

(Harald Bosch)

Wir wissen nicht, warum LucasArts sich dazu entschlossen hat, die »Zwei Spieler in einem Raumschiff«-Option nicht in die Verkaufsversion zu übernehmen. In unserer Beta-Testversion war sie definitiv enthalten. Nein, leider können wir davon keine Kopien brennen und verschicken, auch nicht gegen Erstattung der Kosten. ;-)

Weiche Birnen?

Mit dieser Mail möchte ich meinen Unmut über den »WCW Nitro«-Test in Ausgabe 5/99 kundtun. Mit so vielen Vorurteilen gegen das Wrestling wie in diesem Artikel wurde ich schon lange nicht mehr konfrontiert. Offensichtlich haben weder Jochen Rist noch Manfred Duy genügend Ahnung vom Wrestling, um sich wirklich objektiv mit diesem Thema auseinandersetzen zu können. Nach Spielen der Demo-Version fiel mein Urteil zunächst ähnlich aus: Wirklich nur etwas für Hardcore-Fans, die über die offensichtlichen Mängel hinwegsehen können. Nichtsdestotrotz stören mich einige Eurer Formulierungen wie »Fangemeinde des Hirnzellen-Schonkostsports«. Da muß ich mich ja glücklich schätzen, daß ich diese Mail in hoffentlich klar verständlichen Worten zu PC bringen kann, schließlich bin ich mittlerweile seit rund zehn Jahren Wrestling-Anhänger. Glücklicherweise bin ich dennoch geistig dazu in der Lage, einen PC zu bedienen und sogar nächstes Jahr mein Abitur zu machen. Bewundernswert, oder? Ein weiterer Punkt ist der erste Satz aus Jochens Kommentar: »Wer abends vor der Glotze einmal verzweifelt durch die Kanäle zappt und keine Wrestling-Show aufstöbert, der kann mit WCW Nitro seinen Sixpack auch neben den Computer pflanzen.« Mit anderen



Wrestling: Sport oder Schwachsinn?

Worten handelt es sich bei Wrestling-Fans um unförmige Couch-Kartoffeln, die es gerade noch so schaffen, sich vom Fernseher zum PC zu bewegen, damit sie so schnell wie möglich wieder eine Dose Bier in sich hineinkippen können. Tja, was würden nur die lieben Fußball-Fans dazu sagen, wenn man sie auf diese Weise darstellen würde? Wahrscheinlich würde es waschkörbeweise Beschwerdebriefe und Schadensersatzforderungen geben.
Damit kommen wir zum Punkt, der mich hier in good old Germany tierisch nervt. Dem Wrestling fehlt hier einfach die Lobby, die WWF-Sendungen auf RTL2 haben durchschnittlich 0,5 Millionen Zuschauer, was eindeutig zu wenig ist. Aus diesem Grund fehlt bei vielen Leuten – anscheinend auch bei Euch – die Aufklärung, um was es sich bei Wrestling wirklich handelt. Nämlich um Sports-Entertainment: Wrestling hat sich nie als ernste Sportart angesehen und ist es auch eindeutig nicht, schließlich sind alle Aktionen vorher abgesprochen. Damit ist es wohl eher eine gut choreographierte Show als Sport. Dennoch oder gerade deshalb macht es mir einen Heidenspaß, den muskelbepackten Typen im Ring zuzusehen, wie sie sich werfen, schleudern oder was auch immer. Sportlich ist ohne Zweifel deren Leistung – schließlich gibt es nicht viele Menschen auf der Welt, die einen Salto von zwei dünnen Seilen schaffen, ohne sich dabei das Genick zu brechen.

(Olaf Bleich)

Wie – beim Wrestling sind alle Aktionen von vornherein abgesprochen? Unser Weltbild stürzt krachend auf die Matte. Mal ernsthaft: Während es sich beim Fußball zumindest früher hauptsächlich um das sportliche Können der Akteure drehte, steht doch beim Wrestling eindeutig die Show im Vordergrund. Biergurgelnde Fans gibt es sicher bei beiden Sportarten. Man fragt sich allerdings schon, wie Typen wie »Bam Bam Bigalow« oder der »Undertaker« stundenlanges Drohgeschrei vor einem Kampf ohne Hilfsmittel zustande bekommen. Ja, eine »Lobby« hat dieser Show-Sport hier bei uns nicht. Nein, nicht alle Wrestling-Fans trinken Bier. Wieder Freunde?

Kopieren geht über Studieren

Ich versuche nach Möglichkeit immer, in den Besitz englischer Originalfassungen zu kommen. Das stellt sich allerdings in Deutschland als Problem heraus, da die Übersetzungen sofort die Originale vom Markt verdrängen. Beispielsweise ist es jetzt so gut wie unmöglich, an eine Originalfassung von »Total Annihilation« heranzukommen. Wäre es legal, sich die deutsche Version eines Spieles zu kaufen und die Originalfassung dann zu kopieren, um diese zu spielen? Eine Antwort wäre sowohl hilfreich wie nett, da ich mit dem Problem nicht alleine dastehe.

(Julian Feurich)

Schräge Frage, gerade Antwort: Das von Ihnen beschriebene Vorgehen ist illegal. Durch den Kauf eines deutschen Produktes legalisieren Sie die Raubkopie des amerikanischen Gegenstückes keineswegs. Bestellen Sie sich doch lieber mit ein paar Kollegen das englischsprachige Original in schmucker Box bei der Electronic Boutique (www.ebworld.com) – geteiltes Porto ist halbes Porto.

Linux für Spieler

Es ist zunehmend zu beobachten, daß Linux immer öfter in vielen PCs installiert ist. Einige Spiele laufen auch schon unter Linux (»Advanced Civilization« oder ein indiziertes Spiel) – Tendenz steigend. Wie wäre es, wenn PC Player Linux unter der Lupe nimmt und darüber schreibt? Ich habe eben gelesen, daß die neuen Linux-Kernel sogar 3Dfx-Karten unterstützen. **(Rocky Pitua Sutanto)**

Mag sein, daß Linux-PCs oder der Macintosh nun 3Dfx-Karten unterstützen – praktisch alle Titel erscheinen jedoch zuerst für die weitverbreitetste Plattform, und das ist nun mal Windows 95/98. Daher testen wir sie auch auf diesen Systemen. Berichte über Linux und Co. finden Sie zum Beispiel in unserer Schwesterzeitschrift PC Magazin.



Grim Fandango: Ist das das letzte LucasArts-Adventure?

Schummeleien

Wie sind denn die Verkaufszahlen von Adventures im Vergleich zu anderen Genres? Wie sieht's zum Beispiel bei »Grim Fandango« mit Kosten, Einnahmen und Gewinn aus? Gilt ein Spiel wie bei Kinofilmen nur dann als erfolgreich, wenn es die Kosten mindestens dreifach wieder einspielt? Ich finde, daß (zu) viele Leute Komplettlösungen benutzen. Natürlich macht das dann keinen Spaß und das Adventure ist viel zu schnell durchgespielt. Ich rede nicht von denen, die wie ich ein-, zweimal reinschauen, wenn sie nach mehreren Wochen noch immer an einer Stelle festsitzen. Wenn das nächste Adventure genau so schnell »geschafft« wird, ist es klar, daß die Schummler dann nicht mehr so viel Geld ausgeben wollen. Ich halte mich an LucasArts' Aussage: »Cheaters never win, and winners never cheat.« (Curse of Monkey Island) Vielleicht könntet Ihr mal ein Special über die Anfänge von PC Player machen. Zum Beispiel: Die damaligen Rechner; was habt Ihr damals für Screenshots oder DTP-Programme benutzt; wie hat sich der Umgang mit Firmen geändert. **(Frank Polster)**

Hersteller halten sich verständlicherweise immer etwas bedeckt, wenn es um Umsatz und Gewinn ihrer Spiele geht. Selbst und gerade uns gegenüber. Es könnte ja sein, daß eine Wertung doch nah an die tatsächliche Güte des Titels herankam. Fest steht nur, daß »Grim Fandango« nicht der Über-Hit war, den sich (und wir) LucasArts gewünscht hätte(n). Und das bei nicht geringen Kosten für eine neue Grafik-Engine und die zahllosen Grafiken. Ein Special über die Player-Frühzeit könnte rasch als Selbstbeweihräucherung ausgelegt werden – wir verlegen uns daher auf unsere monatliche PC-Player-Gruft.

Ich will Puzzles!

Ich bin scheinbar ein Vertreter einer besonderer Gattung, die dummerweise vom Aussterben bedroht ist. Meine ganz spezielle Vorliebe gilt nämlich hochwertigen Adventures. Vorzugsweise aus dem Hause LucasArts. Doch seit einiger Zeit scheint es mir so, als wenn sich in diesem Genre überhaupt nichts mehr rührt. Ich will wieder puzzeln! 3D hin oder her, das ist mir egal. Denn obwohl ich anfangs bei »Grim Fandango« ein wenig skeptisch war, hat es sich als eines der besten Spiele überhaupt erwiesen. Die Story war um Weiten besser als in den meisten Kinofilmen, und die Dialoge waren nicht zu übertreffen. Außerdem wurde in dem Spiel endlich mal wieder eine gelungene Mischung zwischen Spiel und Videosequenzen gewählt, wobei die Videosequenzen sich noch nahtlos ins Spiel eingefügt haben. Das ist nicht zuletzt dann doch der 3D-Grafik und der Tastatursteuerung zugute zu halten. Als das Intro vorbei war, wartete ich noch eine Minute, da ich nicht begriff, daß das Spiel schon begonnen hatte. Bitte antwortet mir auf die Frage: Ist Hoffnung in Sicht? **(Florian Samson)**

Wenn das so einfach wäre ... Es scheint wirklich, daß Adventures zur Zeit in einen tiefen Winterschlaf abtauchen. Doch denken wir an die Rollenspiele: Nach einer Dürreperiode schafften sie ein munteres Comeback. Hoffen wir also, daß eines Tages die Flut an mittelmäßigen 3D-Ballereien und strategischer Echtzeit zurückweicht und neuen oder auch alten Spielgenres Platz macht. Unbestätigten Gerüchten zufolge arbeitet man bei LucasArts an einem klassischen Adventure.

Dicke Faxen

In PC Player 5/99 wurde der Preis für Tips und Tricks per Fax-Abruf mit 1,21 Mark pro Minute angegeben. Als ich dann bei Anwahl einer solchen Nummer Tips anforderte, stand am Anfang des Blattes der Preis von 3,63 Mark/Minute. Ich habe die Verbindung sofort unterbrochen, denn eine Lösung im Heft-Format kostet 12,80 Mark, und hier würden mich zehn Seiten rund 36 Mark kosten. Bitte informieren Sie die Leser über die wirklichen Preise. **(Harald Seibert)**

Wir haben uns mit dem externen Anbieter des Fax-Dienstes in Verbindung gesetzt. Der Minutenpreis beträgt in der Tat 1,21 Mark, wie im Heft angegeben. Die von Ihnen angesprochene, dreifache Summe erschien fehlerhafterweise auf dem Fax. **(ra)**

SCHREIBEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist

mailbox@pcplayer.de

Natürlich erreichen uns auch Briefe

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Gruberstr. 46a
85586 Poing

Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.



Fax-Abruf-Service

Tips & Tricks per Fax*

Da hängt man nun im vorletzten Level fest, doch die PC-Player-Ausgabe mit den rettenden Tips ist gerade nicht zur Hand? Kein Grund zum Grummeln: Mit unserem Fax-Service können Sie Lösungen zu wichtigen Spielen komfortabel rund um die Uhr abrufen.

Möglichkeit 1:

Faxgerät am Hauptanschluß

Wählen Sie mit dem Telefon am Faxgerät die gewünschte Nummer aus der PC Player Fax-Datenbank. Sobald Sie das Tonsignal (Pfeifen) hören, drücken Sie die Starttaste am Faxgerät. Die Seiten werden dann übertragen.

Möglichkeit 2:

Faxgerät an einer Nebenstelle

Rufen Sie die gewünschte Nummer aus der PC Player Fax-Datenbank mit einem beliebigen Telefon aus der Nebenstellenanlage an. Sobald Sie das Tonsignal (erstes Pfeifen) hören, verbinden Sie einfach an das Faxgerät weiter und legen auf.

Kosten: DM 1,21 pro Minute (Die Abrechnung erfolgt über Ihre Telefonrechnung).
Service Provider: DeTeMedien.
Achtung: Bitte beachten Sie die jeweiligen Seitenzahlen der Artikel. Einige Lösungen sind aufgrund der Komplexität der Spiele sehr umfangreich ausgefallen.

** Abruf nur innerhalb Deutschlands möglich.*

Haupt-Inhaltsverzeichnis aller abrufbaren Artikel: Telefonnummer (0190) 192 464 – 000

Tips & Tricks zu	Seiten	Telefonnummer
Age of Empires	6	(0190) 192 464 – 010
Alpha Centauri, Einsteigertips	1	(0190) 192 464 – 068
Alpha Centauri	6	(0190) 192 464 – 070
AOE: Rise of Rome, Einsteigertips	2	(0190) 192 464 – 040
AOE: Rise of Rome	7	(0190) 192 464 – 056
Anno 1602	2	(0190) 192 464 – 011
Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer	4	(0190) 192 464 – 050
Baldur's Gate	13	(0190) 192 464 – 065
Baldur's Gate (Subquests)	5	(0190) 192 464 – 072
Battlezone	4	(0190) 192 464 – 012
Blade Runner	5	(0190) 192 464 – 013
Caesar 3	2	(0190) 192 464 - 045
Civilization Call to Power	3	(0190) 192 464 - 075
Colin McRae Rally	1	(0190) 192 464 - 036
Comanche Gold	6	(0190) 192 464 – 027
Commandos	10	(0190) 192 464 – 014
Commandos: Im Auftrag der Ehre	8	(0190) 192 464 - 076
Conflict Freespace	6	(0190) 192 464 – 029
Curse of Monkey Island	6	(0190) 192 464 – 015
Dark Project: Der Meisterdieb	10	(0190) 192 464 – 059
Dominion	8	(0190) 192 464 – 026
Dune 2000	6	(0190) 192 464 – 032
F1 Racing	2	(0190) 192 464 – 016
F-16 + MIG 29	7	(0190) 192 464 – 058
F22 Total Air War	2	(0190) 192 464 – 042
Fallout	4	(0190) 192 464 – 017
Fallout 2, Teil 1	8	(0190) 192 464 – 060
Fallout 2, Teil 2	8	(0190) 192 464 – 067
Final Fantasy 7	10	(0190) 192 464 – 024
Frankreich 98	3	(0190) 192 464 – 018
Gangsters	3	(0190) 192 464 – 057
Grand Prix Legends	2	(0190) 192 464 – 037
Grim Fandango	7	(0190) 192 464 – 048
Half-Life (deutsch), Teil 1	2	(0190) 192 464 – 038
Half-Life (deutsch), Teil 2	8	(0190) 192 464 – 051
King's Quest 8	6	(0190) 192 464 – 054
KKND 2	7	(0190) 192 464 – 033
Klingon Honor Guard	7	(0190) 192 464 – 034
Lands of Lore 3	5	(0190) 192 464 - 077
MechCommander	7	(0190) 192 464 – 035
Might & Magic 6, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 030
Might & Magic 6, Teil 2	6	(0190) 192 464 – 031
Nightlong	4	(0190) 192 464 – 043
Pizza Syndicate	4	(0190) 192 464 – 071
Populous 3, Einsteigertips	2	(0190) 192 464 – 039
Populous 3, Teil 1	4	(0190) 192 464 – 049
Populous 3, Teil 2	5	(0190) 192 464 – 052
Quest for Glory 5: Dragon Fire	5	(0190) 192 464 – 066
Rainbow Six	6	(0190) 192 464 – 041
Rent-A-Hero	3	(0190) 192 464 – 047
Return to Krondor	6	(0190) 192 464 – 062
Ring des Nibelungen	4	(0190) 192 464 – 044
Riven	4	(0190) 192 464 – 019
Rogue Squadron	4	(0190) 192 464 – 069
Rollercoaster Tycoon	1	(0190) 192 464 - 078
Siedler 3, Einsteigertips	1	(0190) 192 464 – 046
Siedler 3, Teil 1	4	(0190) 192 464 – 055
Siedler 3, Teil 2	8	(0190) 192 464 – 063
Silver	3	(0190) 192 464 - 079
Speed Busters	1	(0190) 192 464 – 061
Starcraft	9	(0190) 192 464 – 020
Starcraft Brood War	3	(0190) 192 464 – 073
Tomb Raider 2, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 021
Tomb Raider 2, Teil 2	6	(0190) 192 464 – 028
Tomb Raider 3, Teil 1	10	(0190) 192 464 – 053
Tomb Raider 3, Teil 2	10	(0190) 192 464 – 064
Tomb Raider 3 (alle Secrets)	5	(0190) 192 464 – 074
Unreal	9	(0190) 192 464 – 022
Wing Commander Prophecy	5	(0190) 192 464 – 023
X-Files: The Game	4	(0190) 192 464 – 025
X-Wing Alliance (bis Mission 30)	8	(0190) 192 464 - 080
X-Wing Alliance (ab Mission 31)	7	(0190) 192 464 - 081

Jahresinhalte	Seiten	Telefonnummer
Jahresinhalt 1999 (ohne Tests + Tips)	2	(0190) 192 464 – 900
Tips-Übersicht 1999	1	(0190) 192 464 – 902
Test-Übersicht 1999	1	(0190) 192 464 – 903
Jahresinhalt 1996	5	(0190) 192 464 – 911
Jahresinhalt 1997	5	(0190) 192 464 – 910
Jahresinhalt 1998	6	(0190) 192 464 – 912
Tips-Übersicht 93-97	3	(0190) 192 464 – 930
Tips-Übersicht 98	1	(0190) 192 464 – 931

Dienstleistungen	Seiten	Telefonnummer
Hardware-Hitliste	2	(0190) 192 464 – 940
Hotlines der Spielehersteller	1	(0190) 192 464 – 941

WEKA-Spielehotline für PC Player, Mo-So 11-24 Uhr **(0190) 873 – 268 – 11** (3,63 Mark/Minute)

Vorschau

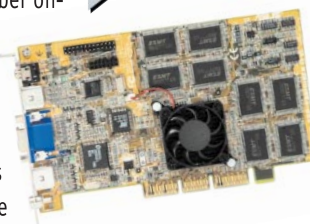
PC Player 8/99



TESTFÄHIG

Wenn Sie in diesem Heft einige bereits angekündigte Spieltests vermissen sollten, dann lag dies nicht daran, daß die halbe Redaktion zugunsten der E3 auf Auslandstournee war. Vielmehr befanden sich einige Kandidaten aufgrund allzu großer Bugdichte unserer Meinung nach noch nicht im testreifen Stadium. Aber was noch nicht ist, wird sicherlich in den nächsten Wochen wahr werden. Erwarten Sie daher mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit Testberichte von **Street Wars**, **Legacy of Kain: Soul Reaver**, **Hidden & Dangerous**, **Star Wars Episode One: Die dunkle Bedrohung**, **Star Wars Episode One: Racer**, **Outcast** sowie zu guter Letzt die verschobenen **Descent 3**, **Shadow Company** und **Heavy Gear 2**.

NACHGEKARTET



3D ist zwar sicherlich nicht alles, aber ohne 3D-Grafikkarte bieten mittlerweile viele neue Spiele optisch so gut wie gar nichts. Angesichts dieses zunehmend erstarkenden Trends wäre es fast schon so was wie ein Straftatbestand, Sie über die neueste Entwicklung auf dem 3D-Grafikkartenmarkt im Unklaren zu lassen. Denn bald schon werden neue Grafikkartenwunder Einlaß in Ihren PC begehren, und wir werden Ihnen auch im nächsten Heft dabei helfen, hier sorgfältig die Spreu vom Weizen zu trennen.

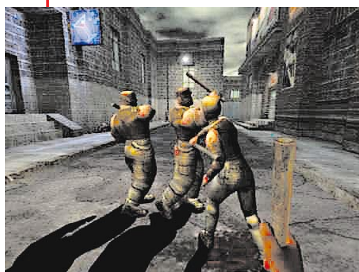
PC PLAYER PLUS MIT VOLLVERSION



Auch die kommende PC Player Plus werden wir mit einer feinen Vollversion ausstatten. Diesmal dürfen die Flugsimulanten vor Freude abheben, aber nicht nur die. Der komplett eingedeutschte Kampfjet **iF-22 Version 5.0** unterstützt 3D-Karten und ist gleichermaßen für Genre-Neulinge wie für kampferfahrene Digital-Piloten bestens geeignet. Die uns – und bald auch Ihnen – vorliegende Version bietet neben dem Basisprogramm die Zusatz-CD »Persischer Golf«. In insgesamt drei Kampfgebieten werden Sie mit Ihrem Stealth-Fighter ein großes Repertoire an Aufgaben zu meistern haben.



HERSTELLER-HISTORIE



Daß Roland Austinat nach der E3 noch ein paar Tage länger in Amiland verweilen durfte, hatte auch seinen Grund. Direkt an der Quelle holt er Informationen über den Werdegang von **Interplay** ein, einem der schillerndsten Hersteller verspielter Software, der schon immer für eine Überraschung gut war, wie erst kürzlich der unerwartete Erfolg ihres Rollenspiels »Baldur's Gate« erneut bewies. Über den an überraschenden Wendungen überreichen Werdegang der Kalifornier werden wir Sie im Rahmen unserer beliebten Serie über die **Geschichte der wichtigsten Spielehersteller** ausführlich schlau machen.

PC Player 8/99 erscheint am 7. Juli*

*** Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.**

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

DILBERT BY SCOTT ADAMS







[fINALE]

Werbepause

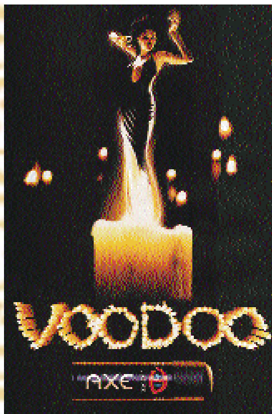
Wir alle kennen und hassen sie: die allgemeine Schutzverletzung, mit der sich Windows 95/98/NT nur zu oft unsanft aus der Affäre zieht, wenn's unter der PC-Haube mal wieder klemmt. Warum nicht das Unabwendbare mit dem Nützlichen verbinden, dachte sich Microsoft: In Zukunft sollen Fehlermeldungen von namhaften Sponsoren aus der Industrie finanziert werden. Im Gegenzug bekommen die Sponsoren ein Banner zur freien Verfügung gestellt, auf dem sie für ihr Produkt werben können. Das will jedenfalls unser Leser Thomas Verges erfahren haben, der uns gleich einen frühen Entwurf einer ersten Kooperation mitschickte. Je nach Bundesland soll die Biersorte variieren: In Bayern erscheint zum Beispiel Löwenbräu oder Poing-Gruber Dünnbier auf dem Monitor.



Sponsoring: Die Werbeindustrie füllt die letzten anzeigenfreien Zonen.

Ohhh, Abdul!

Diese Deo-Werbung fanden wir, man höre und staune, nicht etwa in einer Modezeitschrift, sondern in einem deutschen PC-Spiele-Blatt. Erstaunlich, erstaunlich: Meinen die Hersteller, daß Spieler a) alles kaufen, was den Namen Voodoo trägt, oder b) regelmäßig so lange vor dem PC sitzen, daß das Deo versagt? Bei einem redaktionsinternen Feldversuch an weiblichen Kolleginnen konnte der Duft jedenfalls keine umwerfenden Wirkungen erzielen.



◀ Merke: Nicht überall, wo Voodoo draufsteht, ist auch Voodoo drin.



Cavedog ist tot, es lebe Frozen Yak! ▶

April, April!

Hoppla – da haben wir es glatt verpaßt, Ihnen den Aprilscherz von Cavedog Entertainment (»Total Annihilation«) mitzuteilen. Die Mannen um Ron Gilbert tauften ihre Firma aus »patentrechtlichen Gründen« am 1.4.1999 in Frozen Yak Entertainment um. Für Authentizität sorgte ein sichtlich überraschter Ron in einer Pressemitteilung sowie die Änderung sämtlicher E-Mail- und Web-Adressen. Auch die Cavedog-Titel mußten dran glauben:

»Total Annihilation« wurde zu
»Really Cool War game«,
»Total Annihilation: The Core Contingency« zu
»Really Big Expansion«,
»Total Annihilation: Battle Tactics« zu
»Really Obsolete«,
»Total Annihilation: Commander Pack« zu
»Really Big Compilation Pack of the Really Cool Wargame with a Strategy Guide«,
»Total Annihilation: Kingdoms« zu
»Really Cool Wargame with Trolls«,
»Amen: The Awakening« zu
»The Rapture: Hallelujah Episode«
»Good & Evil« zu »Noir et Blanc!«.

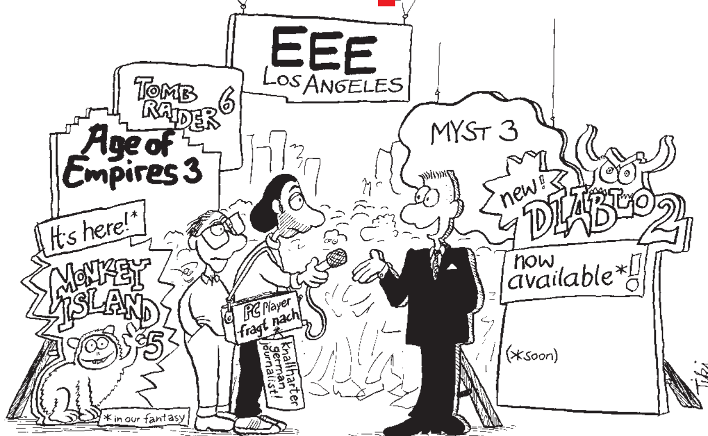
Sex, Drugs & Crime

Wenn die E3 schon in Los Angeles stattfindet, wollten wir wenigstens standesgemäß wohnen – das Regal Biltmore Hotel (www.thebiltmore.com), in dem 1927 die Geburtsstunde des Oscars schlug, wurde zum Temporärdomizil erkoren. Woher nur hat Zubehör-Hersteller Fanatec gewußt, daß es mitten in Downtown liegt? Denn schließlich schickten sie uns ein Survival-Kit, mit dem der Großstadtdschungel nur noch halb so schlimm war ... **(ra)**



Garantiert erdbebensicher: unser E3-Überlebenspaket von Fanatec.

tikis MS-SpielDOSe



WIR HABEN NOCH EINEN ...

Ingo Wunsch schickte uns diese Dialogbox, die beim Update der deutschen »Half-Life«-Fassung 1.0.0.5 materialisierte. Und wir dachten, die automatischen Updates würden alles viel einfacher machen ... Ihre Beiträge ans Finale schicken Sie wie gehabt an finale@pcplayer.de.



Dumm gelaufen – und wie bekomme ich nun